PES 2010 UNCHARTED 2 BORDERLANDS TEKKEN 6

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

KASIM 2009/11 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 25 | ISSN: 1307-8933

DÜNYADA İLK KEZ OYUNGEZER İNCELEDİ!

ASSASSIN'S CREED II

İLK OYUNU UNUTUN VE BAMBAŞKA BİR DÜNYAYA GİRMEYE HAZIR OLUN

METALCİLER, BİRLEŞİN!

BRÜTAL LEGEND

ELVEDA AZEROTH, ÇOK YAŞA ATREIA

AION

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

KALEYE İKİ MUM DİKTİK

Ne aydı ama! Kasım'ın yeni yaş sayımız olmasından dolayı bütün Ekim aylarını bundan sonra hep böyle telaşla geçireceğiz sanırım. Ama bunun üstüne bütün ofisin komple nazara gelmesi, yeni dergimiz Free2Play'in 15 Kasım'a yetiştirilmesi de eklenince, bu ay pek az uyundu, sevdicekler pek az görüldü :) Müstakil bir yere çıkmanın iyi olacağını, gürültü patırtımıza kimsenin karışmayacağını düşünmüştük, mangal çevirebileceğimiz ufak bir bahçemizin olması fikri de hiç fena değildi hani. Ama arkadaş, bitmedi yeni ofisin dertleri! Bu ay ofisin ve içindekilerin başına gelenlerin bir kısmını derginin sağında solunda okuyacaksınız zaten ama o yazılar çoktan PDF haline geldiği için şu son gün olanları ben anlatayım: Sabah arka bahçemize adım atmamla, bahçede yarım metrelik bir "oyuk" oluşması bir oldu. Üstü toprak kaplıyken, altında nasıl yarım metrelik bir oyuk olabilir, bunun fiziksel açıklamasını ben bilemedim. Hemen akabinde su depomuzun taştığına ve arka bahçeyi su bastığına şahit olduk. Bundan beş dakika sonra da aşırı yağan yağmur nedeniyle çatıdaki terasın giderinin tıkandığını ve diz boyu su dolduğunu fark ettik! Bütün bunlar olurken ofisteki suların kesik olması ise apayrı bir fıkranın konusu olabilirdi.

Ama biz şikayetçi miyiz? Hayır! Çünkü şu elinizde tuttuğunuz ikinci yaş günü sayımız, gerçekten özel bir sayı oldu. Her şeyden önce Assassin's Creed 2'nin inceleme kopyası dergiyi bitirmemize 3 gün kala elimize geçti! Bu sayede bu beklenen oyunun dünyadaki ilk incelemesini yine ilk kez Oyungezer'de okuyacaksınız. Eh, geç çıkmanın böyle avantajları da olabiliyor :)
Diğer yandan, aylardır Faruk'la Tuğbek'in üstünde çalıştıkları yeni bebeğimiz, yeni dergimiz Free2Play 15 Kasım'da görücüye çıkıyor! Türkiye'de büyük bir eksikliği tamamlayacak Free2Play. Sayıları 6 milyonu bulan, ücretsiz ve aylık ücretli online oyun oynayan oyuncuların ihtiyaç duyduğu her şeyi içerecek! 3 ayda bir yayınlanacak olan ve ilk sayısı 2 DVD ile çıkan Free2Play'i herkesin faydalanabilmesi için de çok özel bir fiyattan alabileceksiniz. Umarım başarılı oluruz, çünkü online oyunculuk konusunda Türkiye'yi büyük başarıların beklediğine inanıyoruz. Çorbada tuzumuz olursa ne mutlu bize.
Bu ayın pek çok acayipliği rakamlara dökülebilir cinsten, somut şeylerdi (internet hızı 2k, terastaki su seviyesi 30cm, patlayan dağılan kendinden geçen ofis altyapısını toplamak için tesisatçıya ödenen para 320TL, vs). Fakat bir tanesi vardı ki onun rakamsal karşılığı dehşet vericiydi. Aion Rehberi'ndeki kelime sayısı, 22 bin 278. Bir başka deyişle 164 bin 918 karakter. Bir yandan Oyungezer'i doğum gününe hazırlarken bir yandan da böyle kallavi bir kaynağı nasıl çıkarttık, sanırım asla bilemeyeceğim ama rehber için çalışan ekibin geçirdiği son haftayı da kolay kolay unutabileceğimi sanmıyorum. Bir anda devasa online oyunlar sahnesini değiştiren Aion'a böyle bir giriş yapmak epey yorucu ama bir o kadar da güzel oldu.

Ve Mount & Blade... Ya da DVD'mizde yer alan ve tamamı Türkçeleştirilmiş olan sürümün ismiyle At ve Kılıç. Türkiye'deki kısa oyun tarihinin gurur kaynağı olan At ve Kılıç'ı Oyungezer'in yıldönümünde sizlerle paylaşıyor olmak bizim için büyük anlam taşıyor. Warband eklentisiyle sınırları iyice genişleyen bu oyunu mutlaka denemeniz konusunda ısrar ediyoruz, bilgisayarlarınızda kurulu olup olmadığını kontrol için her an kapınızı çalabiliriz, ona göre.
Haddinden fazla uzun süren bu ay için haddinden fazla uzun yazılmış bir Editörden sayfası oldu. Sizi daha fazla buralarda oyalamadan kenarlara açılıyoruz ve Oyungezer'in yeni macerasına başlıyoruz.

Sinan & Serpil

SILKROAD ONLINE

WARRIOR EPIC

GUNBOUND ONLINE

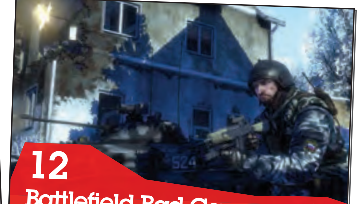
RAKION ONLINE

TÜRKİYE'DE FREE2PLAY'İN TARİHİ

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

OKÇULARIN GÖZÜNE GÜNEŞ YANSITAN DVD

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN
5 ŞEY
1- Machinarium
2- Risen
3- Dragon Age videosu
4- Final Fantasy XIII videosu
5- Awakener

Mount & Blade modları

NASIL KURULUR, NE YAPILIR?

Oyunu yüklediniz, DVD'deki modlara baktınız ama bir şey anlamadınız diye varsayıyor ve hemen oyundaki modül/senaryo sistemini açıklamaya başlıyoruz. Oyunun kendisi *Native* adı verilen modül üzerinde çalışıyor. Kurduğunuz diğer modlarsa ayrı birer modül oldukları için birbirinden bağımsız işliyorlar ve istediğiniz zaman oyunun orijinal haline dönebiliyorsunuz.

Modların kurulumu oldukça basit. Öncelikle bir pencerede oyunu kurduğunuz yere gidip altındaki *Modules* klasörünü (örneğin *C:\Program Files\Mount&Blade\Modules*) açıyorsunuz. Şimdilik altında sadece *Native* adında bir klasör var; yeni bir mod eklemek için o modu bu klasörün yanına kopyalamanız yeterli. Burada dikkat etmeniz gereken tek şey iç içe klasörler oluşturmamak. Örneğin *Expanded Gameplay III*'ü kopyalıyorsanız *Modules* klasörünün içinde iç içe iki tane *Expanded Gameplay III v0.95e* isminde klasör olmasın; ki bu durumda zaten o modu çalıştıramazsınız. Farklı modlar farklı kurulum detayları içerebilir, bunları ilgili modun *Readme.txt* gibi bir açıklama dosyası varsa orada bulabilirsiniz.

Oyunu çalıştırdığınızda karşınıza çıkan penceredeki "Şu Anki Senaryo" yazılı yeri görmüşsünüzdür. Hemen yanındaki listeden hangi senaryoyu seçerseniz oyunu başlattığınızda o açılacaktır. DVD'mizde yer alan modların içerikleriyle ilgili bilgi, ilerleyen sayfalarda göreceğiniz Mount & Blade dosya konumuzda yer alıyor. Halihazırda oradaki yönlendirme aracılığıyla buraya geldiyseniz, korkarım kısır bir



döngüye girmek üzeresiniz. Hemen burada not düşelim; oyundaki kayıt dosyaları her senaryo için ayrı tutuluyor. Ayrıca modların çoğu yalnızca İngilizce dil desteğiyle geldiği için oyunu Türkçe dil seçeneğinde oynuyorsanız hafif çorbaya dönebilir. Tamamen İngilizce yapmak için oyun klasörünün altındaki *language.txt* dosyasını açın ve "tr" yazısını "en" olarak değiştirip kaydedin.

Hatırlayanlara özel not: Aralık 2007 sayımızda Mount & Blade'in demosuna yer vermiştik ama eski bir sürümünü vererek ayıp etmiştik. O gün bugündür bir gece olsun gözümüze uyku girmedi (kısmen yalan). Umarız bu ayki hediyemizi aynı zamanda gecikmiş bir özür olarak da kabul edersiniz (:

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER



Metal Gear Solid: Peace Walker

JAPONCA AMA OLSUN

Yeni MGS oyununun PSP'ye geliyor olması hakkında ne düşünüyorsunuz bilmiyoruz ama en azından 2010'a kadar beklemek yerine hemen şimdi bu oyunu kendi gözünüzle görüp deneme şansınız var. Yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:

> Bir yerden bir PSP bulun. Satın alın, çekilişten kazanın, arkadaşınızdan otlanın, yapın bir şeyler.

> Elinizdeki PSP'nin firmware sürümünün 6.00 veya üzeri olduğundan emin olun, değilse güncelleyin.

> DVD'mizdeki *PW.zip* isimli dosyanın içeriğini bilgisayarınızda bir yere, örneğin masaüstünüze çıkartın. Alt alta *PSP \ GAME \ NPJH90063* klasörleri ve içerisinde *DOCUMENT.DAT* ile *EBOOT.PBP* adında iki adet dosya oluşmuş olmalı.

> Masaüstünüzdeki (ya da her neredeyse) *PSP* klasörünü, PSP'nizde kullandığınız hafıza kartının içerisine kopyalayın.

> Artık oyunu *METAL GEAR SOLID PEACE WALKER* adıyla PSP'nizde *Games → Memory Stick* bölümünde bulabilirsiniz.

Bir de not: Demo Japonca ama olsun, o da Altay dil ailesinden geliyor (diye avutabiliriz kendimizi, tartışmalı olsa da). Rehber için buraya buyurun: http://tinyurl.com/mgspwguide



Zamanı gelmişti...

www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...



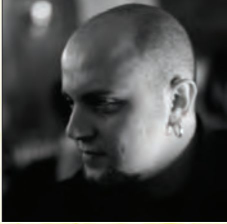


360drc



Bana sormayın kim olduğumu. Daha ben bile bilmiyorum.

syf 20 >>



O HERKESİN BİRİNCİ DERECEDEN KUZENİ: MURPHY!

"Bu kadar mı olur?!" diye söylenip duruyorum günlerdir. Üzerimizde onlarca iş var bekleyen, sıkışık bitiş tarihleri, görüşmeler, toplantılar derken komple giden internet. Sadece internet olsa yine iyi, hastalıktan birer birer düşen editörler ve günler süren su kesintileri. Yine de bir şekilde ulaştırdık bu yeni ve her zamankinden daha anlamlı sayıyı size. Haber kovalamak da bir o kadar ilginç bir süreç içinde gerçekleşti bu ay. Çok yakında ellerinizin arasında tutacağınız yeni dergimiz Free2Play'in işleri üzerimde dağlar gibi büyürken, 360DRC'de üç kişi çok yardımcı oldu bana. Can ve Can (Sungur & Arabacı) ve Berkantcan'a teşekkürler.
Bu arada önemli bir etkinliğin üzerinde önemle durmak istiyorum. Çok yakında Yıldız Teknik Üniversitesi'nde gerçekleştireceğimiz Sektörel Gelişim Günleri'nde bu kez "oyun"u büyüteç altına alacağız. Akademik kurumlar arasındaki en prestijli etkinliklerden biri olan Sektörel Gelişim Günleri'nde, hem oyun oynayacak hem de oyunu tartışacağız. Şahsi olarak en merakla beklediğim konuysa, Türkiye'de medya ve oyun ilişkisinin tartışılacağı oturum olacak. ("Medya" derken kendimizi kastettiğimizi düşünmüyorsunuz, değil mi?) Neyse, içeride bir yerde daha ayrıntılı bahsediyoruz zaten.
Üçüncü yılın ilk 360drc'sine hoş geldiniz...

Biterken çalıyordu:
Anneke van Giersbergen – Hey, OK

FURKAN FARUK AKINCI

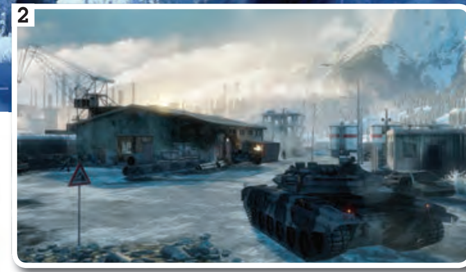
360drc iç açılar



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

ÜÇ KRALDAN BU YANA NE DEĞİŞTİ? - ALİ SEZGİN





1- Yıkılabilen duvarlar, keskin nişancılara bolca pusu mekanı sağlıyor.

2- Çam ormanları, kar ve devasa binalar... Bir BF hayranı daha ne isteyebilir?

ŞCR / DICE

EA DICE'ı durmadan çıkardıkları, insan ömrünün oynamaya yetmeyeceği BF oyunları sayesinde tanıyorsunuz. Adamlar resmen ayaklı Battlefield fabrikası oldular.

Battlefield 1943 (2009)
Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz BF 1943, PC'lerde hâlâ yüzünü gösterememiş olsa da konsollardaki popülaritesini sürdürüyor. Destruction ve Frostbyte motorunun, İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyunda neler yapabileceğinin göstergesi olarak tarihte yerini alacak.

Mirror's Edge (2008)
Aynamın Köşesi olarak Türkçeleştirmek istediğim bu oyun, gerek tarzıyla gerekse de özgün oynanış şekliyle bizi kalbimizden vurmayı başardı. DICE için Mirror's Edge, artık sadece Battlefield'çı firma olmak istemediklerinin önemli bir göstergesiydi belki de.

Bad Company ile ilgili çok şey söyleyebilirim: Konuya, nasıl büyük bir Three Kings araklaması olduğundan girer, silahlar arasındaki dengesizliklere değinir, hatta EA'in sanal silah satıcılığına girerek belki de savaşın büyümesinden kar eden ilk oyun firması oluşu konusunda bir espri bile patlatabilirim. Bunlara hiç gerek yok. Sayısız oyuncunun ömürlerinin yüzlerce saatini feda ederek oynadığı bir seriden bahsediyoruz. Oyun eleştirmeni olarak geçirdiğim yıllar bana bir şey öğrettiyse, o da asla ve asla Battlefield'ı sorgulamamam -ve BF incelemelerini ciddi yapmam- gerektiği oldu. Konsept ne kadar saçma olursa olsun, fikirler ne kadar eskimiş ve bitik olursa olsun bu seri bir şekilde mezarından doğrulup popoma tekmeyi basmayı her seferinde başardı çünkü.



BF2 gibi chill out mekan var mı be? Kırın, dökün, rahatlayın.

BAGAJ KUPONLARINIZI UNUTMAYINIZ

Bad Company'yi internetten uzun uzun oynamış olmama rağmen utanarak söylüyorum ki oyunun senaryosu hakkında, duvarları yıkıp durduğumuz dışında bir şey hatırlamıyorum. O yüzden senaryoya girmeden önce biraz şu muhteşem yıkım motorundan bahsetmek istiyorum: Red Faction Guerilla'nın çıkışıyla beraber ortaya çıkan en büyük soru Bad Company 2'nin bu oyunla rekabet edip edemeyeceğiydi. Binaların yıkılması açısından konuşmak gerekirse, cevabınız koca bir HAYIR. DICE sistem kaynaklarını yiyip kurutan, konsollarınızı bahtsız bedevi yerine koyan abartılı fizik hesaplamaları yerine yıkımı sadece canlandırmayı tercih etmiş. Anlamadınız değil mi? Başta ben de ne demek istediklerini pek çıkaramamıştım ama önüme oyunun videosunu koyduklarında tam olarak neden bahsettiklerini anladım. Elinize bir roket atar alıp en sevdiğiniz derginin duvarına ateş ettiğinizi düşünün. Büyük ihtimalle sıvalar dökülecek, yerlerinden oynayan tuğlalar sayesinde Sinan Akkol'un kafasını çıkararak "la n'oliy" bakışını yapabileceği orta büyüklükte bir delik açılacaktır. Oyunun yapım aşamasında bu fikir üzerinden ilerleyen Dice da aynen şöyle demiş: "Madem ne olacağını biliyoruz, neden hesaplıyoruz?" Bu şekilde karmaşık hesaplamalar yerine, oyuna tamamıyla etkileşime geçilebilen sayısız araç eklemeyi tercih etmişler ki bunun oldukça yerinde bir hamle olduğunu söyleyebilirim.

SERDARİSTAN TURİZM

Senaryoysa ne yazık ki Bad Company 2'nin zayıf yönlerinden biri olacak gibi duruyor. Three Kings'in yapımından geri dönen Corç Kuluni ve ekibi Rusya'da keşif yaparken askeri bir kamyona garip bir yükleme yapıldığını görüyorlar. Elbette çarşambaların çamaşır günü olduğunu bilmeyen takımımız bodoslamasına olaya dalıyorlar ve küçük çaplı bir dünya savaşının ilk adımını atıyorlar. Kulağa ilginç gelmiyor, çünkü değil! Dice, Bad Company serisiyle her ne kadar Battlefield serisinin daha önce sahip olmağı hikayeyi eklemeye çalışsa da doğru yol bu değil.

Bad Company 2'nin piyasaya çıkmasıyla beraber Xbox 360'ın en popüler oyunlarından biri haline geleceğini söylemek kolay. Dürüst olmak gerekirse, ilk oyunda olmayan kar teması dışında öyle aman aman bir yenilik göremiyorum. Yıkım 2.0 motoru ilgi çekici bir etken ama Bad Company gibi gözüken, BC gibi oynanan ve büyük ihtimalle BC gibi bir not alacak bir oyunun neden ilkinden daha iyi olması gerektiğini birilerinin acilen bana anlatması gerekiyor.

KISACA

Tür: FPS
Yapım: DICE
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış: 5 Mart 2010
Web: www.ea.com/games/battlefield-bad-company-2

> Resistance'da hesabı banlanan bir oyuncu SOE'ye 55.000 dolarlık dava açmış. > Tavsiye: MGS Philantrophy filmini henüz izlemediyseniz mutlaka izleyin. > Left 4 Dead 2 bir >>

CIVILIZATION FACEBOOK'A GELİYOR

Oyun dünyasının en büyük markalarından bir tanesi olan Sid Meier's Civilization, Facebook için "Civilization Network" adı altında yeniden yapılıyor. İlk kez 1991 yılında oyun severlerle buluştuğundan beri, bağımlılık yapan bu strateji oyununun onlarca farklı versiyonunu oynadık. 2010 yılında da Facebook'ta oynamaya başlayacağız. Sid Meier, konu hakkında Civilization'ın Facebook sayfasına şöyle yazmış: *"Hepinizin bilmesini istiyorum, yakında yeni Civilization oyunumuz için tester'lara ihtiyacımız olacak. Geçtiğimiz yıl Civilization Revolution'ı bitirdiğimizden beri Civ oyunlarının deneyimini geliştirmeyi düşünüyorum. Civilization'ı tek oyunculu, karşılıklı ve co-op olarak oynamanın yolları üzerinde çalışıyoruz ve bu konuda sosyal ağların gücünden yararlanmaya karar verdik. Projemize Civilization Network diyoruz, seneye Facebook'ta hazır olacak."* Henüz oyunun detayları hakkında çok bilgi yok ama Meier yeni oyunda, standart bir Civ'de olan her şeyin olacağını belirtti. Ayrıca oyun ücretsiz olacak.

"Büyük savaşlar koordine edebilir, teknolojiniz için uğraşıp rakiplere fark atabilir, aileniz ve arkadaşlarınızla çalışıp seçimleri kazanmak için destek toplayabilir, yurttaşlarınızı en etkin şekilde çalışmaları için yönlendirebilir, arkadaşlarınızla çalışarak büyük dünya harikaları yaratabilirsiniz. Size her yönden yepyeni bir Civ deneyimi sunacağız. İstediğiniz her zaman istediğiniz kadar oynayabileceksiniz, hem de bedava."

Oyunun kapalı betası yakında başlayacak, elimize geçecek bilgilerden sizleri de haberdar edeceğiz!



40drc ATEŞ



Her eve bir sinema salonu mantığıyla hareket eden Microsoft CEO'su Steve Ballmer

"Biz yüksek çözünürlük, yani 1080p stream film hizmeti vermeye başlamış ilk konsol firmasıyız. Tekrar ediyorum Xbox 360'a bir Blu-ray cihazı gelmeyecek. Hiçbirimiz buna gerek olduğunu düşünmüyoruz."
(25 GB'lık Uncharted 2'nin dokularını ve kaplamalarını gördükten sonra kimsenin yüksek çözünürlüklü film izlemeyi aklına getireceğini sanmıyoruz.)

"Bu oyunun da diğer Hero oyunları gibi satacağını düşünüyorduk ama ön siparişler itibariyle ilk yıl beklentilerini 2.500.000'dan 950.000'e kadar çektik. Müzik oyunları satışlarında müthiş bir yavaşlama var."
(Ticarette süreklilik esastır. Sen aynı kakanın laciverdini farklı müzik türünde sunarsan oyuncu da bu zokayı yutmaz be Red Octane.)



Red Octane'a hafiften giydiren Cowen and Company analisti Doug Creutz



İYİ ALIŞTINIZ BU ÜCRETLİ DLC'LERE

Bethesda yapıyor diye kızıyorduk, Bioware de sonunda şeytana uydu anlaşılan. Dragon Age'den bahsediyorum. Tamam, indirilebilir içerik yayınlamak, oyunu sürekli canlı tutmak çok başarılı ve takdir edilesi bir olay ancak *"oyunun çıktığı gün 7$'lık indirilebilir içerik yayınlamak niye"* diye sorası geliyor insanın. Düşünün, oyunu alıp hevesle eve geliyorsunuz, oyun yüklenirken bir yandan da oyunun sitesine girdiğinizde *"bak bu da var, ama 7$ vermezsen yükletmem"* yazısını görüyorsunuz. Bari aradan biraz zaman geçseydi de öyle yapsaydınız ücretli indirilebilir içeriği, oyunun dumanı üzerinde tütüyor daha. Olacak iş değil. Üstelik The Warden's Keep adlı içerik paketi 1 yeni görev ve zindan, 6 adet yeni yeteneğe ek olarak bir ton eşyayı da oyuna ekliyor. "This is the new shit" diye kastettikleri buydu sanırım. Hâlâ hevesiniz kırılmadıysa, en azından oyunun kendisi çıkana kadar flash oyunu olarak hazırlanmış http://www.dragonagejourneys.com**'da vakit öldürebilirsiniz. Neyse ki bunu paralı yapmamışlar...**

+360 derecede kaynayanlar
LEVEL UP

Senede bir gün...
Oyungezmeye başlayalı iki yıl olmuş. Ekilen tohumlar büyümüş, yağmurlar yağmış, güneşler açmış, ağaçlar taze meyveler vermiş. Bize de pastoral pastoral cümleler kurdurmuş.

Yeminle gelmişti aklımıza!
Ofis saatlerinin en sık hatırlanan geyik membalarından biri olan Chuck Norris babanın oyunu geliyor. Bundan daha da Up olacağımız bir şey yok gibi. Valla abartı değil, çok gülüyoruz o geyiklere.

Arthas'ı kurtarmak
Tüm Warcraft severlerin, meraktan öte büyük bir tedirginlikle bekledikleri filmin senaristi Robert Rodat olacakmış. Er Ryan'ı Kurtarmak ve The Patriot filmlerinin senaryosunu da yazmış kendisi. İşin içinde bayrak olmadığı sürece mutluyuz.

Yazlar sizinse kışlar da bizim
Ne oyun yaptı bu sonbahar yahu! Uncharted 2'siydi, Brütal Legend'ıydı, Borderlands'iydi derken ofis otele döndü yine. Gelen gitmiyor.

Facebook'a Civ? Sid baba?
Ortalama oyunlarla cebi doldurup müthiş oyunların altına imza atmak bizce de geçerli bir taktik; ama Reina'da Shakespeare eseri sergileyemeye benzemiyor mu bu? Taş bile yerinde ağırdır, öyledeğil mi?

Colossus izini kaybettirdi
Team ICO'nun patronu Famuto Ueda, Colossus ya da ICO'ya devam oyunu beklemememizi tavsiye etti bize ve bu ayın moral bozanları arasına girdi. Pis!

Nazara geldik
SETİ tarihinin en yoğun aylarından birinde hem su kesilir (6/10 gün), hem internet gider (7/10 gün), hem de 5 editör yatak döşek hasta mı olurmuş? Hem de ayın 20'sinde! Gözü olanın gözü çıksın!

Modern Warfare 2 sunucular Infinity Ward tekelinde
Bundan böyle dedicated sunucuya son. Oyuncular kesinlikle kendi sunucularını açamayacaklar, sadece Infinity Ward'un resmi sunucuları olacak. Bu modlu sunucularda MW2 oynayamayacağımız anlamına geliyor aynı zamanda.

LEVEL DOWN
-360 derecede donanlar



FABLE 3

İÇİNE ÇEK BİZİ ALBION! - YİĞİTCAN ERDOĞAN



ŞCR / Lionhead Studios

Fazla söze gerek yok. Onların kurduğu cümleler hepimize yeter. Sadece oyun dünyasının en tatlı hikâye anlatıcıları olduklarını bilin yeter.

Fable II (2008)
Kendi hikâyemizi yaratmamıza izin veren muazzam bir oyundu, oynayan herkeste bambaşka tatlar bıraktı. Oyungezer tarafından da 2008 yılının en iyi 2. oyunu ödülünü aldı.

The Movies (2005)
Film yapma bölümleri sinema sektörüyle ilgili kişileri ihya edebildi, ama geri kalanlarımız için biraz sıkıcıydı.

Fable II'de bir hayatınız vardı değil mi? Yani oyunun tüm kuvvetinin ve parıltısının kaynağı burasıydı; hayatınızı şekillendirmek, değiştirmek, yeniden yaratmak ve her şeyi baştan düşünmek... Ama bu kolaydı çünkü sadece kendi hayatınızdı Fable II'de mesul olduğunuz. Peki ya bir kralın hayatını yaşıyorsanız? Seçimleriniz, yaptıklarınız ve yapmadıklarınız bir krallığın hayatını değiştiriyorsa?

NELER YAPMADIK Kİ ALBION İÇİN?

Fable III işte tam bu soruların ortasında, ikinci oyundan 50 yıl sonra Fable II'deki kahramanımızın çocuğuyla tanıştırıyor bizi. Dünya 50 yılda kahramanımızın kurtarmaya çalıştığı dünya olmaktan çıkmış, endüstriyel bir devrim yaşamış ve bu endüstriyel devrim de bir diktatör çıkartmış. Albion'u zulüm ve korkuyla yöneten bir diktatör. Fakat Mehmet'le iki yıl beraber çalışmanın bana öğrettiği tek bir şey varsa, o da diktatörlerin kendi direnişçilerini oluşturduğudur. İşte bu zalim de böyle kazanıyor direnişçilerini. Daha doğrusu eski kahramanın oğlunun liderlik ettiği direniş hareketini.



AÇIN ALBION'UN ÖNÜNÜ, CHICKEN CHASER GELİYOR!

Oyunun ilk yarısındaki amacımız bu olacak; diktatörü devirmek ve tahta gözünü dikmiş tüm diğer fraksiyonlarla girdiğimiz yarışı kazanmak. Bunun için ne yapacağınızsa -aynı ilk iki oyunda olduğu gibi- tamamen size bağlı. Sözler verebilir, yalanlar söyleyebilir, yardımcı olabilir veya yardımcı oluyormuş gibi görünebilirsiniz. Her şey sizin elinizde ve her şeyin bir sonucu var. Bir sınıfın saygısını ve davanıza desteğini kazanmak kadar ani ya da tahta geçtikten sonra halka verdiğiniz sözleri tutmak gibi uzun vadeli olsa da, Fable III'te her kararınızın bir sonucu olacak.

KRALLIK YAN GELİP YATMA YERİ DEĞİLDİR

Aynen öyle, en azından siz tahta geçtikten sonra. Haklı bir isyanın, hakkı olanı ele geçirmesi üzerine kurulu tüm hikâyelerin aksine, Fable III'te asıl iş siz tahta geçtikten sonra başlıyor. Seçimlerinizin ilk oyunda bir şeyleri değiştirdiğini mi sanıyordunuz? Fable III'ün kahramanı, hayattaki en "vahim" seçimlerinden bir tanesi olan et yiyip şişmanlamak ya da marul yiyip zayıf kalmak arasında kararsızlığa düşen babasından çok daha derin ikilemlerle çarpışmak zorunda: Fakirlik, sefalet, açlık, işsizlik, savaş, güce sahip olurken verdiği sözler, vergiler, zamlar... Hepsi Fable III'ün karar sisteminin bir parçası. Molyneux tam da bunu istiyor işte; oyunun Fable formülünden şaşmadan değişmesini. Yani biz tahta geçer geçmez Theme Park'a dönüşmek yerine basit kararlarımızın bir şeyleri değiştiren tek etken olmasını. Bir kasabayı ağır vergiler altında ezdikten sonra o kasabanın fakirleşmeye başlaması veya eşinizin hazineden para alıp kaleyi genişletme isteğine kulak tıkayamamanız durumunda halkın saygısını kaybetmeniz gibi. Sezar gibi savaşçı başlayıp tahta geçince politikaya odaklanan biri mi, yoksa Cengiz Han gibi her akına bizzat katılan biri mi olacağınız seçimi gibi.



Tüm bu Fable-vari yanların ortasında bir de ilk iki Fable'ın hatalarının düzeltilmesi var. Evet, oyunun sosyal kısmından söz ediyorum. Fable III çok daha fiziksel bir sosyal arayüz içerecek. Expression Touch el sıkışma, sarılma, öpme gibi fiziksel ifadeleri oyuncunun kontrolüne verecek, Dynamic Touch ise bunun bir üst versiyonunu sunacak bizlere, elinden tutma. Kulağa basit geliyor değil mi? Güzel olan kısmı da basitliği zaten. Eski oyunlarda bir yere sıkışmış ufak bir çocuk gördüğümüzde yanına gidip A tuşuna basmamız yeterli olurdu. İşte o A tuşu Fable III'te olmayacak. O ufak çocuğun elinden tutabileceğiz, kucağımıza alıp kurtarabileceğiz ama bu noktada inisiyatif tamamen bizde olacak; animasyonlar ve yapacaklarımız konusunda.

Ama merak ettiğiniz bir şey daha var... Molyneux diyince, 360 diyince, hele ki bir de 2010 diyince aklımıza gelen bir şey var: Natal. Bu konuda hiçbir şey kesin değil, zira Molyneux bu konuda konuşursa kafasına bir sniper kurşunu yiyebileceğini bile ima etti. Ama aynı zamanda şunu da dedi, *"yapmayın hadi, beni tanıyorsunuz, sizce ben Natal gibi bir şeyi kullanmak istemeyebilir miyim?"* Aynen öyle Molenü. Seni tanıyoruz, seni seviyoruz ve Fable III için de deli gibi heyecanlıyız.

KISACA

Tür: Aksiyon-RYO
Yayıncı: Microsoft Game Studios
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: Xbox 360
Web Sitesi: www.lionhead.com

indirilebilir durumda. > Assassin's Creed 3'ün feodal Japonya'da geçeceği dedikoduları dolanıyor etrafta. > Guitar Hero oyuncularının %30'u dişiymiş. > ZeniMax gözünü iD'den >>



- Şşş. Bedavayı duyan geliyor.

D&D ONLINE ARTIK ÜCRETSİZ!

2006 yılında piyasaya çıkan *Dungeons and Dragons Online* 50$'lık fiyatı ve 15$'lık aylık ücretiyle, oyunun fanatikleri için bile ödemesi zor bir fiyat aralığındaydı. Oyunun popülerliği bu ay oldukça arttı çünkü D&D Online artık ücretsiz. Ücretli üyelik tabii ki hâlâ mevcut ve benzer oyunlar gibi ekstralar sunuyor. Konu hakkında, oyunun Executive Producer'ı Fernando Paiz bizi şu şekilde aydınlattı: "*İstediğimiz hedeflere ulaşıyoruz, keyfimiz yerinde. Dünyanın dört bir köşesinde insanlar D&D Online oynuyor, çoğu online alışveriş yapıyor. Büyüme hızımız iki katına çıktı, üye kayıtlarımızsa %40 arttı.*" Oyun içerisinde quest yaparak ve seviye atlayarak "Turbine Point" kazanılıyor. Tabii Turbine Point'leri üye olarak daha hızlı kazanmak da mümkün. Bu Turbine Point'ler eşya, harita paketleri, görevler ve zindanlar almanızı sağlıyor. Aylık 15$ ücret kalktıktan sonra üye olan çoğu oyuncunun, ek olarak satın aldıkları şeylere ayda 15$'dan daha fazla harcadıklarını söyleyen Paiz, "*oyunculardan görmeden, bilmeden para istemek doğru değil. Yeni yapıda oyuncular bildikleri ve sevdikleri şeylerin daha çoğuna sahip olmak için para harcamayı kendileri istiyorlar*" dedi.

TOP 20 

PC

Eh, Simlerin CM'yi yaka paça indirecekleri belliydi.



1 The Sims 3
EA
CM daha koltuğu ısıtamadan Simler Gremlinler gibi geri döndüler.

02	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Yeni
03	Championship Manager 2010	Eidos	Düştü
04	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Yeni
05	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Yeni
06	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
07	Empire: Total War	Ubisoft	Düştü
08	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Çıktı
09	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Çıktı
10	AION	NCSoft	Yeni
11	FIFA 10	EA Sports	Yeni
12	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Düştü
13	Risen	Deep Silver	Yeni
14	Left 4 Dead	EA	Çıktı
15	Spore	EA	Çıktı
16	Cities XL	Monte Cristo	Yeni
17	Blood Bowl	Focus Home Int.	Düştü
18	Need for Speed: SHIFT	EA	Düştü
19	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
20	ARMA II	505 Games	Yeni

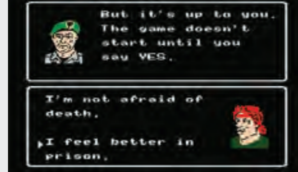


SÜRPRİZLER BİTMİYOR

Konsollarda yaşanan fiyat düşüşlerini müşterilerine çok farklı avantajlar ekleyerek yansıtan OverGame çeşitli kampanyalar sunmaya devam ediyor. Bu aralar mutlaka bir denk getirip uğrayın. Ancak asıl haberimiz bu değil. Çok yakında Türkiye'nin en iyi oyun alım satım sitelerinden birine dönüşecek **www.overgameweb.com** adresini not almanız için yapılmış bir haber bu. Firmanın direkt kendisinden aldığımız duyuma göre OverGame Web alışılagelmiş alışveriş sitelerinden farklı, interaktif, eğlenceli ve güncel olacak. Ayrıca kasım ayında da ürün yelpazesine çok farklı aksesuarlar eklenecek. Bakın OverGame'ciler, beklentilerimizi fena yükseltiyorsunuz, haberiniz olsun.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Kendisini derginin en arka sayfasından en öne ışınlayan Piksel Yazıtları'nın kadim yazarı Emre Sümer biraz gün yüzü görmek istemiş belli ki. İşte aşağıda... Noktasına dokunmadan... Eline sağlık Emre. Umut Küçükvar'a ve Gökhan Sergüzel'e ayrıca teşekkür ederim. Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



1- Rambo (1988)
Orijinali: -Your mission is sneak into the enemy camp and find them. Are you up to it?
-I feel better in prison.
-But it's up to you. The game doesn't start until you say YES.
Meali: - Görevin düşman kampına sızmak ve onları bulmak. Yapacak mısın?
-Hapishanede daha iyiyim ben.
-Ama bu sana bağlı. Oyun sen EVET demedikçe başlamaz Rambo.

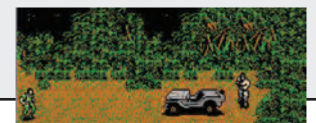
Demek ki: Albay bir NES oyununun parçası olduğunun farkında ve gene de bizim iyiliğimiz için çırpınıyor. Helal olsun valla!

2- Metal Gear 2:Solid Snake (2005)



Orijinali: "This is an order!! Turn off the power on your Playstation 2 at once. ...Over!!"
Meali: "Bu bir emirdir!! Çabuk Playstation 2'ni kapat. ...Tamam!!"
Demek ki: Snake'in samimiyetine güvenen Big Boss, kendini onun annesi yerine koyup "çabuk kapat şunu dersini çalış!" gibisinden emirler veriyor telsizden.

3- Metal Gear (1989)
Orijinali: "I feel asleep!"
Meali: "Uykulu hissediyorum kendimi!"
Demek ki: Koynumuzda yılan besliyoruz. Eline para saydığımız asker, cümle aleme "gelin basın burayı, ben uyucam!" diye haykırıyor adeta!



>> sonra Valve'e dikmiş. > Kane & Lynch filminde Kane'i Bruce Willis canlandıracakmış. > Uncharted: Eye of Indra animasyon filmi yolda.

BEN BİR küçük GAMEPAD'İM...



Nasıl bir yolsa geldikleri, bitiremediler o yolu. Sahi ya, nerede geçecek bu oyunlar? Nereden geliyor bu hikâyelerin suyu, yemi? Peki, merak etsek, biz kalkıp gitsek oralara kadar? Sorular, sorular... Hayır bi' kere, biz bu sayfaları bu soruları yanıtlamak için değil, derste OGZ okurken yakalanırsanız kendinizi "atlasa bakıyordum" diye savunabilmeniz için yaptık. Ama yakalanmayın siz yine de...

Nerede: Washington D.C.





SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam'in ABD'nin başkentinde ne halt yediği bilinmez ancak etrafta gördüğümüz Kore Savaşı Anıtı ve Washington Abidesi gibi yapılar dolayısıyla Washington D.C.'de olduğu kanısına vardık biz... Eh tabii ki kızının katillerini aradığını düşünecek olursak, aradığı şeyi orada bulacağı da açık.
Hayatta kalma olasılığı: Düşük! Yeşil Kart alırsanız ABD'nin o aptal sigorta sistemine tabi tutulacaksınız. Bir diğer deyişle, hasta olursanız tedavi olmak için dünya kadar para ödemeniz gerekecek. Bright Falls'dan daha güvensiz olduğu kesin. %5

Nerede: Liberty Şehri





GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Şimdi birbirimizi kandırmayalım, oranın New York olduğunu hepimiz biliyoruz. DLC'lerde gelen karakterlerin hikâyeleri de başka bir yerde geçmiyor. Dünyanın başkenti dedikleri bu uzaktan güzel, yakından daha az güzel görünen memleket daha nice oyuna mekân olmuştu.
Hayatta kalma olasılığı: Washington'tan daha yüksek değil. Suç oranı o kadar yüksek ki (100.000/2879) her an bir silahlı soyguna rastlayabilirsiniz. O parlak ışıklar altında pek de iyi niyet yok galiba... %5

Nerede: Kosta Rika





METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

"Zengin kıyılar" anlamına gelen güzel ismiyle ve bundan tam 61 sene önce ordusunu feshetmiş olması ile kalbimizde ayrı bir yere sahip olan bu okyanus komşusu ülke Peace Walker'da Kojima'nın oyun alanı haline geliyor.
Hayatta kalma olasılığı: Türkiye'de yaşayan burada da yaşar... Latin Amerika ülkeleri arasında dördüncü en yüksek enflasyona sahip ülke olsa da, 10.000 doları aşan bir GSMH'sı var. İşsizlik oranı da bizden düşük (%5.6). Kafanıza saksı düşmedikten sonra ölmezsiniz. %95

Nerede: Sao Paulo





MAX PAYNE 3

Brezilya gettolarına gidiyoruz Max'le. Nereden nereye değil mi? Eski narkotik dedektifi, buraya anılarından kaçmak için gelmiş belli ki ama kendinden kaçamamış. Onun bunun tetikçiliğini yapan kayıp bir ruh artık o. Yazık...
Hayatta kalma olasılığı: Çete savaşları, gasp, adam kaçırma gırla gidiyor. Önce sağlam bir dövüş disiplini, ardından biraz vücut ve atış talimi. Ondan sonra şansınız olabilir. Bir de çeteye katılırsanız değmeyin keyfinize... Size de yazık... %50

Nerede: Atlantik Okyanusu





BIOSHOCK 2

Hafif batı kıyılarına doğru olduğunu tahmin ediyoruz Rapture'un. Gemiciler kıyılarda Big Sister gördüklerine göre okyanusun tam orta yerinde olamaz, hı? Neyse, Big Daddy olarak okyanus tabanında gezmek güzel olacak?
Hayatta kalma olasılığı: Sıfır! Yüzeyde köpekbalıkları ya da dalgalar yüzünden, aşağıdaysa basınçtan gidersiniz. Ne yapalım, suya uygun değil işte bedenimiz. Ne? Rapture'ın içinde mi? Epeyce bir ADAM yüklenmeniz lazım. %1

Nerede: Bright Falls





ALAN WAKE

Remedy, Alan'ın kâbuslarını hakkını vererek görebilmesi için kurgusal bir mekân yaratmış. Yani böyle bir yer yok. En çok ABD'nin kuzeydoğusundaki Maine eyaletine benziyor. Yani Stephen King'in hikâyelerinin çoğuna ev sahipliği yapan yere...

Hayatta kalma olasılığı: Kurşundan ya da fiziksel şiddetten ölmeseniz bile, stres direkt olarak ana damarınızı tıkayabilir. Yani korkudan nalları dikebilirsiniz buralarda. Ecinnisi bir yandan, hayaleti bir yandan rahat vermezler adama. **%10**

Nerede: Fransa





SABOTEUR

İkinci Dünya Savaşı Fransası'nda geçen Saboteur, bizi çok da otantik yerlere götürmeyecek. Çatılara çıkıp şarap ve peynirin kokusunu almayacağımız da kesin. Öyleyse gelin biz Direniş Örgütü'ne falan katılalım da biraz Nazi pataklayalım.

Hayatta kalma olasılığı: İkinci Dünya Savaşı ortamındaysanız zor. Günümüzdeyse işiniz belki de daha zor. Özellikle banliyölerde suç oranı son derece yüksek... Ayrıca ırkçılık da diz boyu. Ortalama vatandaş olarak tutunmak da kolay değil, pahalı memleket zira... **%70**

Nerede: Japonya





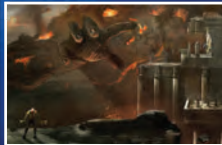
STREET FIGHTER IV

Kah sokaklarda, kah bir teknenin üzerinde, kah bir gece kulübünde... Her yerde dövüş, her yerde kavga...

Hayatta kalma olasılığı: Bir, dünyanın en pahalı şehri Tokyo. İki, Yakuza gibi bir olay var. Onun dışında şeker gibi memleket vallahi. Yaşanır gibi... **%85**

Nerede: Olimpos Dağı ve Ege





GOD OF WAR III

Gerçekten var buralar, hem de yanı başımızda... Azıcık toparlanmaya ve bir otobüse bakar yani. Olimpos Dağı, 2919 metreye ulaşan yüksekliğiyle dağcıların gözdeleri arasında ve her yıl yaklaşık olarak 10.000 dağcı zirveye ulaşmak için kamp kuruyorlar bu mitolojik evin üzerine.

Hayatta kalma olasılığı: İyi bir dağcı ve doğa adamıysanız sizi pek zorlamayacaktır. Aksi takdirde ilk 1000 metre içinde tanrıların arasında karışabilirsiniz. Ha derseniz ki "mitolojiler çağında olsaydık?" O zaman daha zordu işte... Zeus sizi kimselere bırakmazdı... **%30**

Nerede: Afganistan





MODERN WARFARE 2

Oyunda Kazakistan ve Rusya gibi ülkeleri de görme şansımız olacak ama içlerinde en çok dikkat çekeni Afganistan olacak kuşkusuz. Zira ilk kez Taliban'a karşı savaşacağız. Hem kim bilir, uslu bir oyuncu olursak belki Usame'yi bile görebiliriz...

Hayatta kalma olasılığı: Üstünüzü başınızı örter, elinize bir AK-47 alırsanız kendinizi Taliban diye yutturabilirsiniz. Onun dışında, ayağınızda ayakkabı varsa hiç şansınız yok. Fakirlik diz boyu olduğu için kaçırılma ihtimaliniz çok yüksek. **%10**

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 DEAD SPACE 2

O KADAR DA SORDUK

Eylül ayında Visceral Games'den başyapımcı Jonathan Knight'a sormuştuk, "yeni proje var mı?" diye ama kesin bir dille sadece Dante's Inferno ile uğraştıklarını söylemişti bize. Pis adam! İki laf çıtlatsana "Dead Space'in devamı yolda, ön hazırlık kısmını bitirdik ve son hızla oyuna giriştik" diye. Sağdan soldan duymamız şart mı yani? Neyse, ilk oyun sayesinde tonla ödül kazanan Dead Space takımı, kadroyu bozmadan aynı şekilde ikinci oyunun yapımına girişmiş. Bizi özellikle senaryoda büyük sürprizler bekliyormuş. Ayrıca savaş sisteminde de epeyce bir yenilik olacakmış.
NOT: Görsel ilk oyundan, haberiniz olsun.

Resmi Çıkış Tarihi: Belli değil
Bize göre: Gelecek sene bu zamanlar. Kesinlikle daha önce değil





2 GOD OF WAR 3

OLYMPOS'TA SİESTA

Ofiste 'çıksın artık' nidalarının eksik olmamasının sebebi, sevdiceğimiz Kratos'un PlayStation 3'teki ilk arz-ı endamını gerçekleştireceği GoW 3'ten haber var. Biliyorsunuz daha oyunun çıkmasına dört ay kadar var, SCE'nin daha alacak yolu var belli ki. Ancak tuhaf bir şekilde, gelen haberler pek de beklediğimiz gibi değil. Sımsıkı kapalı kapılar ardında oyunu oynayan kuşlar, işin aksiyon kısmına hasta olsalar da platform ve bulmaca unsurlarını pek beğenmemişler. Kratos'u yönlendirmek biraz tuhaftı diyorlar. Endişelendik doğrusu.

Resmi Çıkış Tarihi: Mart 2010
Bize göre: Son duyduklarımızdan sonra ileri atılabilir biraz. Belki...



3 THE SABOTEUR



PARİS'TE BİR GECE

Çok eski zamanlardan beri gece yaşamı ile ünlü Paris'in Saboteur'da ne kadar karakterli yansıtılacağı büyük bir merak konusu. Yapımcıların, daha önce dijital ortama hiç konu olmamış bir kenti ele almaları biraz riskli ancak oyunun sanat yönetmeni Chris Hunt, bunu en iyi şekilde başardıklarını söylüyor. "Oyunda Nazi baskısı altında yaşamaya çalışan Parislilere ve onların sosyal hayatlarına tanık olacaksınız. Hatta bu konuda o kadar ironik sahneler kurguladık ki hayran kalacaksınız" şeklinde de ekliyor.

Resmi Çıkış Tarihi: Aralık 2009
Bize göre: Az kaldı evet. Ve hayır, gecikme yok.

4 HALO: REACH

ORDAAA BİR KÖY VAR UZAKTAAAA

Bungie'nin elinden çıkan son Halo oyunu olacak Reach ve bir değişiklik olmazsa Covenant ile ilk teması anlatacak. İzlediğimiz videodaki telsiz mesajlarında "it's them" sözünü duyabiliyoruz. Demek ki orada bir yerlerde bu saldırı bekleniyordu. Bu arada, şayet Halo: ODST'yi yurtdışından getirdiyseniz, Reach'in multiplayer betasına davet edileceksiniz. Oyunun çıkmasına daha epeyce süre var ve zaman dilimi hakkındaki tartışmalar halen devam ediyor. Halo: Reach'in betasına katılmak isterseniz adres: http://www.bungie.net/Projects/Reach

Resmi Çıkış Tarihi: Sonbahar 2010
Bize göre: Uzunca bir süre var. Çıkışı öne alacak halleri yok elbette ki

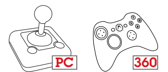




5 DANTE'S INFERNO

Visceral Games'in Biz Bunları İstiyoruz'da yer alan ikinci oyunu bu. Sıkı çalışıyorlar demek ki... Birkaç ilginç yeni deneyim duyduk oyunla ilgili, aktaralım hemen. Hani inanılmaz kombolara gidiyoruz ya bu tip oyunlarda, artık 20X, 30X elimizden ne geliyorsa girişiyoruz... Dante's Inferno'da bu komboları yaparken silah değiştirmek ve bitirici vuruşları bunlarla yapmak mümkün olacakmış. Örneğin kırbaçla düşmanı havaya atıp ardından da mızrağın üzerine oturtabilecekmişiz. Deneyenler oyunun şimdiye kadar görülen en akıcı kombo sistemine sahip olduğunu söylüyorlar.

Resmi Çıkış Tarihi: 12 Şubat 2010
Bize göre: Sözünün eridir Visceral'dakiler



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



1- Kosta Rika'da bir savaş alanında senin ne işin var? Vardır tabii ki, Kojima yazıyor sonuçta...

2- Snake'i bol buldunuz, saçın e mi!


1


2

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

ADIM ADIM KARANLIĞIN İÇİNE

- FURKAN FARUK AKINCI

Yerim dar, Bir Metal Gear Solid yazısının gerektirdiği duygu yoğunluğunu sağlayabilecek miyim bilemiyorum ama var aklımda bir iki bi' şey. Az önce bizim Volkan, karşımda MGS 4'ün yapım belgeselini izliyordu. Elbette ki katılmadan edemedim. "Tutku" dedik birlikte... MGS serisi, maddi beklentinin ötesinde bir tutku barındırıyor içinde. Kojima'nın bebeği gibi büyüttüğü, gözünden sakındığı serinin son halkası da yine aynı tutkunun eseri olacak. Kesinlikle daha azı değil. Ve bu kez belli ki dostlukları pekiştirmek istemiş Kojima, Portable Ops'un hikâye moduna inat. Evet, farklı özelliklerde dört farklı Snake var bu oyunda ve hepsiyle de oynayabileceğiz. Ama emin olduğumuz bir şey var ki, o da dört Snake'in de hikâyeye bir şekilde oturacağı.

BİR ZAMANLAR KOSTA RİKA

Bildiğiniz gibi Kosta Rika 1944 yılında ordusunu dağıtmış ve tüm dünyaya örnek olacak bir hareket sergilemiş bir ülke. Kojima da senaryoyu bu tarihi olay üzerine şekillendirmiş. 1974 yılında bilinmeyen bir askeri güç korkunç derecede güçlü silahlarla bu Güney Amerika yarım adasında bir yerleşke kuruyor. Ne yapacağını bilemeyen hükümetse o sırada etrafında küçük çaplı bir ordu kurmuş olan Naked Snake'i bulur. Özel bir askeri şirket (*Militaires Sans Frontières)* haline gelmiş olan Naked Snake ise görevi kabul eder ve doğu ile batı arasında dengeleri sağlamak için operasyon planlarına başlar. Serinin sekiz oyunundan en az birini oynadıysanız konunun bu kadar basit kalmayacağını tahmin ediyorsunuzdur. Kim bilir başımıza neler gelecek? Neyse... Oynanış olarak da bazı 'tuhaf' kaçan yenilikler olduğunu görüyoruz. Ama MGS oyunlarında oynanış mekanikleri ve hikâye anlatımı birbirinden pek ayrılmadığı için tüm değişikliklerin sağlam temellere oturacağını şimdiden söyleyebilirim.

SINIRLAR KALKIYOR

Snake'i yine analog tuşla hareket ettireceğiz ancak çömelmek ve takımla (co-op olarak oynarken) yapacağımız hareketler için dijital yön tuşlarını kullanacağız. Yakın dövüşlerde (yumruk-tekme ve fırlatma) R tuşunu, silahlarda ise L ile birlikte R tuşunu kullanacağız. Seriye aşinaysanız bunun tuhaf bir kombinasyon olduğunu fark etmişsinizdir. Sanırım Kojima, bir şekilde tüm oyunu ağırlıklı olarak co-op oynanacak şekilde tasarlıyor. Diğer bir ilginçlikse yerde sürünme pozisyonu aldığımız zaman hareket edemeyecek olmamız ve düşman askerlerinden yere düşen eşyaları toplamak için eğilmek zorunda kalmamız. Daha bitmedi, oyunu -menüde olsanız bile- durduramayacaksınız. Yani oyunu bir kere başlattıktan sonra ara vermek isterseniz PSP'nizi Sleep moduna almanız gerekecek. Bu değişik kontrol mekaniklerini sıradan geçtim ancak maalesef tümünü toparlayıp bir amaca bağlayamıyorum. Sanırım ancak oyunu gördükten sonra anlayacağız tüm bu garip değişikliklerin nedenini.

FARKLI SNAKE'LER

Oyun ağırlıklı olarak co-op şeklinde oynanacak şekilde tasarlanıyor. Ana görevlerde iki kişi, boss savaşlarındaysa dört kişi oynayabileceğiz. Oyunda dört farklı Snake tipi olduğunu belirtmiştim. Örneğin, Armored Snake ağır silahlara sahip olacak ancak yavaş ve gürültülü hareket edecek. Buna karşılık Naked Snake daha hızlı hareket edecek ancak savunması az olacak. Co-op olarak oynarken savaş alanında iki kişi birbirine güvenmek zorunda olacak. 'Snake-in' modunda hareketlerimiz senkronize olacak ve aynı anda hem hareket hem de ateş etmek mümkün olacak. Yine kapalı kapılar ardında baskın düzenlemek, geçitleri tutmak, düşmüş müttefik askerlere kalp masajı yapmak, eşyaları paylaşmak ve görüşü tıkalı olan bir askerin nişan alması için gözcülük yapmak da karşımıza çıkacak aksiyonlar arasında. Detayları belli olmasa da CQC ve kaçış sistemi de yenileniyor.

OUTER HEAVEN'A DOĞRU...

Belli ki Snake'in 'sınırı olmayan askerler' topluluğundan Outer Heaven'a geçişini izleyeceğiz. Kim bilir belki de oyunun sonunda kendimizi Afrika'da bulacağız ve genç Solid Snake'in operasyonunun girişini izleyeceğiz. Her ne olursa olsun, Peace Walker ile zaman çizelgesinde açık bir nokta kalmamış olacak ve içinde Snake'in olduğu son oyunu oynamış olacağız. Zaten hangi MGS oyununda cevaplarla kucaklaştık ki? Daha ilk bakıştan en az 20 soru oldu bile...

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Kojima Productions
Platform: PSP
Çıkış: 2010
Web: http://www.konami.jp/mgs_pw/en/index.php

ŞCR / Kojima Productions

Aşağıya tutup da MG serisini yazacak değiliz. Kojima Productions altında bilinmesi gereken o kadar çok oyun var ki...

Snatcher (1988)
Hideo Kojima'nın ilk ciddi projesi olan Snatcher, Cyberpunk temalı bir macera oyunuydu. Oyunu birinci kişi kamerasından görür ve çevreyle etkileşime geçip ipuçlarını toplayarak ilerlemeye çalışırdınız. Oyunda ana karakterin yardımcısıysa Metal Gear Mk. II adlı bir robottu.

Policenauts (1994)
Kojima'nın en ilgi çekici oyunlarından biri. Aksiyon ve maceranın sıkı bir harmanı olan oyun point & click tarzında ipuçlarını çözmeye çalıştığınız bir oyundu. Oyunun konusu ve hikâye anlatımı da şimdiki oyunlara taş çıkartacak kadar etkileyiciydi.





OGZ CASTİNG AJANSI



Tamam, pes ettik. Siz kazandınız. Her ay derginin mail grubunda geyiğin her türlüsüne mahal verdiniz. Gülmekten çenelerimiz gevşedi resmen. Hollywood falan kalmadı zaten, kim kime dum duma bir yer oldu burası. Hodri meydan o zaman. Tipi benzetin, muhabbete kaldığımız yerden devam edelim. Bu ay ellerine sağlık, zihinlerine şifa dilediğimiz arkadaşlarımız Baskın Oran örneği ile Akın Kılıçer ve bizi daha çıkmadan Max Payne 3'ten soğutan Can Ali Çetin.



MAX PAYNE – İSMİ LAZIM DEĞİL



BASKIN ORAN – SHEOGORATH

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ SEKTÖREL GELİŞİM SEMPOZYUMU

"Türkiye'nin en aktif* kulübü" ödüllü Yıldız Teknik Üniversitesi IEEE öğrenci kulübü, üniversite-sanayi işbirliğine farklı bir soluk getirmeyi amaçlayarak, geçtiğimiz yıl "Savunma Sanayi ve Teknolojileri" konu başlığıyla gerçekleştirdiği Sektörel Gelişim Sempozyumunda bu yıl, kaliteyi bir adım daha ileri taşıyarak, herkesin mutlaka bir köşesinde yer aldığı "Oyun Dünyası" konusunu inceleyecek.

Yerli ve yabancı lider oyun geliştiricileriyle, alanında uzman donanım üreticilerinin katılımı ve YTÜ-IEEE'nin profesyonelliğiyle düzenlenecek etkinlikte; oyun programlama, konsol & pc rekabeti, görsel ve işitsel sanatların oyunlardaki yeri, satış ve pazarlama, profesyonel oyunculuk, oyun ve Türk medyası ilişkisi, online oyunların sektördeki yeri ve sektörün geleceği ana başlıkları incelenecek. Oyun dünyasına ilgi duyan herkesi 4-5 Ocak 2010 tarihinde Yıldız Teknik Üniversitesi Oditoryumu'na bekliyoruz.
Oyungezer olarak biz de bu organizasyona lojistik destek vermekten ve basın sponsoru olmaktan son derece mutluyuz.
*Üniaktivite.net'in düzenlediği yarışmada YTÜ-IEEE en aktif Bilim ve Teknoloji Kulübü seçilmiştir.



YILDIZ TEKNİK ÜNİVETSİTESİ IEEE ÖĞRENCİ KOLU
OYNAT MAYA AZ KALDI
SGS
4-5
OCAK
2010
Oyungezer

OYUNEZER!

İNCELEN NAĞMELER RUHUMU SIKTI...

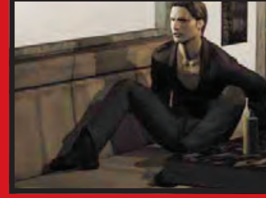
Oyunu hayat tarzı haline getirmişseniz damak zevkiniz çoktan yerleşmiş demektir. Oynamak istediğiniz oyunu, daha piyasaya çıkmadan anlarsınız. Size hitap eden oyunu daha ilk ekran görüntüsünden hissedersiniz. Yıllar önce Silent Hill için tam da bunları hissetmiştim. Korku filmleri mi? Betamax'tan beri lanetli kasaba hikâyesi demek benim için. Favorimdir. Oyunu, "eser"den ayıran birkaç önemli özelliği vardı Silent Hill'in ve o özelliklerin hepsi oyunu "bana göre" haline getiriyordu. Büyülenmiştim resmen, ötesi yok. Müzikler, diyaloglar, gerçek zamanlı render edilen muhteşem grafikler ve oyunu, olduğu şey haline getiren hastalıklı kamera açıları. Silent Hill'i benimle birlikte birkaç yüz bin kişi daha sevmiş olacak ki devamı da geldi. Genelde devam oyunları orijinalini aratır ancak PS2'deki görsel sıçrama ile birlikte serinin sanat yönetimi de tavan yapmış ve Silent Hill adeta kendini bulmuştu. Karakter işlenişi, bardağın yanında duran sineği iki sayfa boyunca anlatan eski Rus edebiyatçılarının etkisini uyandırıyordu algımızda. Yine büyülendik. Kısa hikâyeler yazdım James'le ilgili, aciz notalarımla şarkı besteledim Akira'ya özenip. Fakat ardından tutku gitti işin içinden. Çok açık söylüyorum, hikâye yazanlar da, diyalog örenler de, karakter geliştirenler de banka hesaplarındaki sıfırlara yenildiler. Ve çok kısa bir süre içinde gerçekleşti bütün bunlar. İlkin James'in cinsel problemleri yüzünden seksi görünen hemşirelerin, her oyunda daha da büyüyen memeleri oyunun bir "feature"ı haline geldi, Cheryl'ın en sevdiği kitap olan Arthur C. Doyle'un Lost World kitabından babaya vicdan muhasebesi yaptırmak için gelen Pterodon'lar mahalle sakini oldu. Bir zamanlar vicdan azabına yenik düşmesi gerekenlerin cehennemi olan Silent Hill, gittikçe bizi korkutmak için modellenen oyun alanı haline geldi.

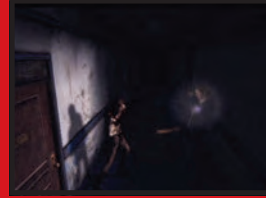
Bir Silent Hill karakterine takla attırmak, Mario ile Metal Gear Rex indirmeye benziyordu son oyunda. Oyuna aksiyon katmaya çalışmışlar ancak onu da becerememişlerdi.

Her bir canavarla imgesel aforizma yapan sanat yönetmenleri kıçlarından yaratık sıkıyordu artık. Toluca Lake'de ağır ağır "ışığa doğru giden" James'den geriye, kafasından balta sarkan tavukların ortasında taklalar atan Alex kalmıştı. Kontroller o kadar acizdi ki üçüncü sınıf bir aksiyon oyunu kıvamı yakalıyordu serinin son oyunu. Ve ekran karşısında sinirden dudaklarının içini kemiren ben, Amerikalı bir firmaya Silent Hill oyunu yaptırdıkları için küfürler savuruyordum Konami'ye. Ne zamandan beri Silent Hill'in, adını ünlü korku edebiyatçılarından alan sokaklarını arşınlarken "HÖR!" diye beliren yaratıklarından korktuk biz? Bir zamanlar terk edilmiş apartmanlar içinde yolumuzu bulmaya çalışırken fenerin ışığında belli belirsiz seçerdik Piramit Kafayı. O sesini çıkarmadan öylece dururdu ama biz cebimizdeki parayı Molfix'e yatırırdık. Çoook ama çok tedirgindik diyorum biz o sokaklarda bir zamanlar. Oyunu öyle bir hale getirdi ki Double Helix neredeyse yaratıklardan düşen altın paraları toplayacak hale geldik. Geriye kalan sadece Akira ve o güzel riff'leridir artık. Team Silent'tan bir oyun... pardon bir eser daha gelene kadar.

BİR RESI GEYİĞİ DAHA

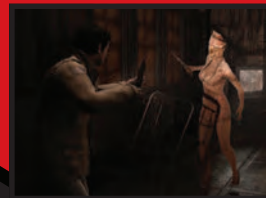
Her oyun yaşlandıkça güzelleşmelidir; tıpkı Metal Gear ve Half Life gibi. Ve oyunlar zorlaşmalıdır. Batman: Arkham Asylum benim gibi aksiyon-macera harmanı oyunlara tapanlar için bulunmaz bir nimetti. Resident Evil 5 kendi klasmanı ve geldiği hal itibariyle iyi bir oyundu, değil mi? Ben de inceleyip iyi notlar vermiştim bundan birkaç ay önce. O genel oyun kıstaslarına göre verilmiş bir nottu. Ancak gerek kontrol şeması, gerek hikâyenin gidişatı, gerekse bulmacalarıyla Resi'nin gelmesi gereken noktayı o kadar güzel açıkladı ki Batman. Capcom'daki süzmeler oyunu hissiz ve basit bir aksiyon oyununa çevirip o güzelim karakterleri bozuk para gibi harcayacaklarına oturup adam gibi, serinin köklerine bağlı bir oyun yapsalardı bizleri çok daha fazla mutlu edebilirlerdi. Nerede Jun Takeuchi, nerede Shinji Mikami...


Harry kendine geliyor, bizse kendimizi kaybediyoruz. Silent Hill'in puslu sokaklarını ilk onunla arşınlamıştık. Ölüsünü görmek çok can acıtıcıydı.


Silent Hill 2, serinin kendini bulduğu oyundu. Bana ve birçok oyuncuya göre serinin zirve yaptığı bölümdü.


Henry seri için bir endişe sebebiydi. Onunla birlikte seri hakkında yavaş yavaş şüpheye düşmeye başlamıştık. Oyunun ikinci yarısından sonraysa tüm endişelerimiz yerini bulmuştu.


Birçoklarının aksine Silent Hill filminin doğru bir yapım olduğunu düşünüyorum. Yönetmen Christophe Gans oyunu ve atmosferi gayet iyi okumuştu.


Ve işte Alex. Aslında Silent Hill için kabul edilebilecek ölçüde sorunlu olmasına karşın ruhum onu reddetti. Taklacı güvercin...

AYIN EZENİ


Furkan Faruk Akıncı

Sizin de evinizin salonunda gecenin bir yarısı PS3 kontrol cihazıyla dertleşen biri var mı? O kişi büyük ihtimalle Faruk'tur, lütfen kendisini künyedeki adresimize yönlendirin. Yok değilse, bizim yaptığımızı yapın, ona Oyunezer yazdırın. Oyunlara duyduğu sevgiye zeval gelir korkusuyla bastırıp durduğu öfkesini boşaltsın.





MODERN BİR TÜRK EFSANESİ

Mount & Blade



TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN EN BÜYÜK BAŞARISI

YAZAN: **SİNAN AKKOL** FOTOĞRAFLAR VE RÖPORTAJ: **SEMİH SANCAR**

Mount & Blade'i şimdiye kadar duymamış olmanız pek mümkün değil, en azından bir yerlerde adından övgüyle bahsedildiğini duymuşsunuzdur. Ama hiç bilmeyenler için çok kısacık bir şekilde özetlemeyi deneyebiliriz: Ortaçağ'da geçen, son derece gerçekçi dövüş ve at sürüşü dinamikleri olan, belli bir hikâyeye bağlı kalmadan kendi hikâyenizi kurgulayabildiğiniz bir yapıya sahip, özgürce dolaşabildiğiniz ve bütünüyle serbest bir dünya sunan ve bu dünya içinde isterseniz tek başınıza, isterseniz kurduğunuz ordunuzla dört nala koşturduğunuz, kaleler kuşattığınız, kasabalar savunduğunuz bir oyun! Pek kısa olmadı biliyorum ama M&B'i "mükemmel!" gibi klişe tek kelimelik cümlelerle anlatmak, oyuna haksızlık etmek olacaktı.

İncelemesini yapmamızın üstünden 1 yılı aşkın bir vakit geçti ama Mount & Blade o günlerde verdiğimiz %80 civarındaki notun üstüne eklemeye devam etti, geçen bir yılda daha da geliştirildi oyun. Taleworlds'ün güzel jesti sayesinde tam sürüm ve tamamen Türkçe olarak verdiğimiz bu ayki Mount & Blade mesela, hem görsel açıdan hem de oynanış özellikleriyle çok daha olgun, daha heyecan verici bir oyun. Ama esas bomba, şu anda geliştirilmekte olan Warbands eklentisi sayesinde olacak. Betasını haftalardır ayıla bayıla oynuyor Kaan, beta izlenimlerini 34. sayfada bulabilirsiniz.

Her başarılı oyunun arkasında iyi bir fikir ve yetenekli geliştiriciler vardır. Peki Mount & Blade'in arkasındakiler kim? Aslında Mount & Blade bundan sekiz yıl önce Ankaralı bir bilişimci olan Armağan Yavuz'un bir oyun yapma hayaliyle başladı. ZX Spectrum zamanlarından beri derinlere gömdüğü bu isteğin içinde yeniden alevlendiği hisseden Armağan, aklında dolanıp duran kişisel projesini arkadaş çevresiyle paylaştığı zaman, aldığı olumlu tepkiler sayesinde daha da motive oldu. Hem Armağan, hem de eşi İpek Yavuz o zamanlar kendi maaşlı işlerinde çalışıyorlardı. Ama bu projeye işten arta kalan zamanlarını ayırmanın yetmeyeceğini fark ettiklerinde, ikisi de işinden ayrıldı. Hayalleri uğruna garantili bir hayatı bırakmak Türkiye gibi bir ülkede ve Armağan'la bir sohbetimiz sırasında bana söylediği üzere, o zamanlar için bir hataydı. Ama şimdi geri dönüp geldikleri yolu görünce, öyle düşünmediklerini biliyorum.

Armağan ve İpek hızla oyunu yapmaya başladılar, bir yandan ellerindeki oynanabilir demoyla yabancı yayıncılarla görüşmeye başlamışlardı. Ama zaman ilerliyor, yabancı oyun yayıncıları bu demoya gerekli ilgiyi göstermiyorlardı. Ellerindeki maddi birikimin

Mount & Blade ve Taleworlds'ün hikâyesinin, bir başarı öyküsü olarak Türkiye'de hâlâ yerinde sayan oyun geliştirme sektöründe bir şeyler üretme isteği olan herkese örnek olmasını istiyoruz.





bitmek üzere olduğunu gördüklerinde, son çare olarak beklenmedik bir karar aldılar: Mount & Blade'i kendileri pazarlayacaktı.

Oyunun "shareware" versiyonunu kendi sitelerinde indirilmeye açtıktan sonra birçok popüler sitenin forumlarında Mount & Blade başlığı açtılar. Başlangıçta çekinerek yapmışlardı bunu ama sonuçlar hiç beklemedikleri gibi oldu: Bir önceki akşam açtıkları forum sayfaları, ertesi gün 30 sayfaya ulaşıyordu! Hem de övgü dolu mesajlarla. Daha yapım aşamasının başında bir oyun olmasına rağmen yaptığı işte çok başarılı olacağı belliydi Mount & Blade'in. Ve gerçekçi bir Ortaçağ oyununa hasret olan kitlenin ilgisi çığ gibi büyüdü. Doğru yolda olduklarını anlamışlardı.

Bu arada, oyunu deneyenlere ilginç bir de teklifte bulunuyordu yapımcılar: Dileyen herkes oyunu şimdiden satın alabilirdi. Henüz tam sürüm aşamasına ulaşmamış bir oyuna para yatırmanın avantajıysa, shareware versiyonun level sınırı olan 7'ye takılmadan, oyunun daha sonra çıkacak yeni sürümlerini ücretsiz olarak indirebilecek olmaktı. Armağan ve İpek de buradan gelen parayla daha







iyi grafiker, senarist tutabilecek, ekibi genişletirken ofisin ihtiyaçlarını giderebileceklerdi. Normalde daha bitmemiş bir oyuna kimsenin para vermeyeceğini düşünürsünüz ama oyunun kalitesi ve Taleworlds'ün oyunu geliştirmekteki inatçı tutumu, Mount & Blade takipçilerinin projeye güven duymasını sağlıyordu. Böylece internet üzerinden ayda 300-400 kopya satmaya başladılar.

YERALTINDAN GÖKYÜZÜNE

Böylece yurtdışında daha ilk günden M&B'ye sadık, oyunun her adımını izleyen bir oyuncu topluluğu oluşmaya başladı. Türkiye'de oyunu bilenlerin sayısıysa yüzü geçmezdi, bilenler de Türk yapımı olduğunun farkında değildi. Armağan ve İpek'in oyunu çok daha geniş bir kullanıcı kitlesine tanıtmak için verdikleri "ilk günden İngilizce yapma" kararı, şirketin ayakta kalmasını sağlamıştı. Ve Türkiye içinde basın ve web siteleri aracılığıyla oyunu "daha olgunlaşmadan şişirmek" gibi bir yanılgıya düşmedikleri için, Türk forumlarında genellikle oluşan "olumsuz yorum fırtınasının" psikolojik erozyonundan da kurtulmuş oldular.

Ama bir süre sonra bizim oyunu keşfetmemizle, Türkiye içinde de Mount & Blade'in popülerliği artmaya başladı. Böylece geliştirme sürecine oyuncuların fikirlerini eklemek gibi çok özel bir avantaja sahip oldu M&B, üstelik oyuncu kitlelerinden gelen yorumların büyük çoğunluğu olumluydu ve bu popülerleşme katsayısını daha da yükselten bir şeydi. Şu anda da eleştirilerin neredeyse tamamı halihazırda oyunu beğenen ve bir sonraki aşamasında daha da iyi olmasını isteyen oyunculardan geliyor. Özellikle tüm eski Türk devletlerini oyunda görmek isteyenler sıkça forumları ayağa kaldırıyor ve ne güzeldir ki, başka ülkelerdeki oyuncular da kendi tarihlerinin bir şekilde Mount & Blade'de yer alması için bastırıyorlar.

Yıllar geçtikçe ve oyunun internet aracılığıyla dağıtımının başarısı arttıkça, ilk başlarda kapıları sımsıkı kapalı duran oyun dağıtım firmalarıyla görüşmek daha kolay hale geldi. Tabii ki herkesin aklına ilk önce EA, Ubisoft gibi büyük bir dağıtı-







cıyla anlaşmak gelebilir. Ama böylesine büyük bir dağıtıcıyla masaya oturmak, hele ki Taleworlds gibi ilk oyununu yapmış küçük bir geliştirici için, boz ayıyla aynı yatağa girmek gibidir: O yataktan bir taraflarınız kopartılmadan çıkmanız pek mümkün olmayacaktır. Bu tür anlaşmalarda büyük firmalar hem oyunun satışından %80 ila %90 gibi korkunç "pay"lar almakta, hem de geliştiricinin vizyonunu beğenmedikleri noktada oyunu kendi stratejilerine göre yönlendirmeye başlamaktadırlar.

Bunu iyi bilen İpek ve Armağan, büyük dağıtıcıların kapısını çalmaktansa, onların oyununu dağıtmaktan memnun olacak daha ufak çaplı, kendi halinde ama başarılı dağıtıcılarla masaya oturdu. Ve 2008 yılında Mount & Blade'in Avrupa ve ABD'deki kutulu dağıtımı için Paradox Interactive ile anlaşma imzalandı.

BİR BAŞARI HİKÂYESİ

Ve yapımına başlanmasının 7 yıl ardından, Mount & Blade'in finalize edilmiş versiyonu kutulu olarak 2008'in ortasında Avrupa ve ABD'de piyasaya çıktı. Oyunun derinliğini anlamakta güçlük çeken ve yüzeysel incelemelerle M&B'yi geçiştiren birkaç web sitesi hariç, tüm dergi ve sitelerden çok olumlu yorumlar geldi (şu anda oyunun Gamerankings'deki dünya inceleme not ortalaması %74 ki bu oldukça saygıdeğer bir not). Oyun toplamda 200.000 kopyanın üzerinde sattı ve hâlâ da satmaya devam ediyor.

Ama asıl gürültü 2008 sonunda koptu. Tüm dergi ve web sitelerinin yılsonunda yaptığı "yılın oyunları" değerlendirmeleri başladı, Mount & Blade de unutulmamıştı, ödüller gelmeye başladı: IGN yılın en iyi 4. Oyunu seçti, ModDB Yılın En İyi Serbest Yapım Oyunu seçti, Gamepro Editörün Seçimi ödülü falan derken, hayatına sessiz sedasız başlamış kendi halinde Türk yapımı bir oyun, 10'a yakın ödül alarak 2008'i kapattı… Ama ne komiktir ki "oyun sektörümüz kan ağlıyor!" diyerek ah-vahlar çekip duran biz Türk oyun sektörü, bu durumu kutlamayı bırakın, dikkate bile almadık! Ne dersiniz, böyle fırsatları teperek şikayet etme hakkımızı kendimiz kaybetmiyor muyuz?

Mount & Blade'in milyonlarca dolar harcanarak ve yüzlerce kişinin emeği katılarak hazırlanan benzerleri arasından sıyrılmasını ve 8 yıl boyunca yapımcısını yavaş yavaş ama emin adımlarla "en başarılı serbest oyun yapımcıları" arasına getirmesini sağlayan formül neydi peki? Aslına bakarsanız, Mount & Blade'in yapım aşamasında Türkiye'deki hevesli oyun yapımcıları için çıkartılacak çok önemli bir ders gizli: Her yönüyle *Oblivion*'la, *Crysis*'le rekabet edecek, AAA bir oyun yapmaktansa kendinize şu soruyu sorun: Ben nasıl bir oyun yapmak istiyorum ve bu oyunun en güçlü öğesi, onu diğer oyunlardan ayıran yanı ne olacak? Mount & Blade için bu oynanış dinamiği en gerçekçi kılıç, mızrak vs. kullanımı ve at üstünde savaş özelliğiydi.

Ayrıca oyun birkaç oyun türünün çok başarılı bir karması idi: Tamamen serbest bir rol yapma oyunu, çok gerçekçi bir aksiyon oyunu ve bir Ortaçağ krallık simülasyonu Mount & Blade'de buluşuyordu ve bu üçü arasındaki denge çok doğru kurulmuştu, bu açıdan bir ilkti. Böyle olunca, bir rakibi, bir benzeri olmayan her oyun gibi kendi kitlesini yaratmayı başardı. Oyuncu topluluğu gittikçe güçlendi.

Tabii oyun dinamiği oyuncuların ilgisini ilk anda çekmek için gerekli olan yegâne şey olsa da, ilgi ve merakın devamını sağlamak için en önemli unsur, sağlıklı bir oyuncu topluluğu kurmak. Oyununuzun reklamını sizin ve sizden daha iyi yapan binlerce seveninizin olması, başka hiçbir desteği olmayan serbest bir yapımcı için en önemli değer (hmm, bir yerden tanıdık geldi bu bana ama nereden :). M&B'in yapımcıları, kendilerini seven oyuncu kitlesini ilk günden itibaren dinlemiş, akla yatkın her türlü öneriyi oyunun kodlarına taşımış ve forumları aracılığıyla bu kitleyle daima olumlu ve yapıcı bir ilişki içinde olmaya çalışmıştı.

Böylece çok ilginç bir yabancı oyuncu kitlesi oluştu oyunun: Tıpkı bir tarikat gibi, Mount & Blade'de yapılan her yeniliği, her değişikliği takip ediyorlar. Oyunu delicesine sahiplendikleri gibi, başka sitelerde de ölümüne savunuyorlar. Pek çoğu oyunu yıllardır takip ettiği için, M&B'i "ellerinde büyümüş" olarak görüyor. Geliştirme sürecinde yaptıkları önerilerin oyuna eklenmesi ve oyunun son, kutulu versiyonunun Credits bölümündeki "Teşekkürler" kısmında kendi isimlerini görmek de bu bağlılığı perçinlemiş durumda.

Oyunun fanatik kitlesinin Ortaçağ savaşlarına ilgisi öyle boyutlarda ki, bu yabancı oyunculardan bir kısmı çoğunlukla oyunu bir oyundan çok simülasyon,



Armağan Yavuz, başarıya imza atmaya lâyık ve tam da benim sevdiğim gibi bir insan. Utangaç ama girişimci, alçak gönüllü ama azimli.

hatta belgesel gibi değerlendiriyor. "Dün oynarken şöyle bir olay oldu..." diye başlayan yazışmalar 14. yüzyılda kullanılan gönderli silahların tutuş şeklinden 12. yüzyılda kullanılan bir kelimenin 17. yüzyıla nasıl taşındığı ve oyundaki hangi kelimeye dönüştüğü gibi derin tartışmalara sahne olabiliyor. Yani Mount & Blade kitlesi sadece bir oyunu değil, oyunun geçtiği dönemin kültürünü de paylaşıyor.

Tabii bu kadar güçlü bir topluluğu olan her ürün için yapılabilecek en mantıklı şey, ürünün mümkün olduğunca kullanıcıları tarafından da geliştirilebilir hale gelmesini sağlamak. Mount & Blade de bunu yapıyor; son derece "modlanabilir" bir oyun olarak, *Half Life 2*'yle yarışacak sayıda modu var M&B'in. Haçlı Seferleri, Osmanlı, Antik Roma, Napolyon, Yüzüklerin Efendisi gibi akla ilk gelen modlardan rol yapma öğelerini daha da güçlendiren modlara ve hatta atları Speeder Bike'a çeviren Star Wars modlarına kadar uzuyor liste (ki bunlardan en iyilerini birazdan okuyacak, dilerseniz bu ayki DVD'mizden kurup oynayabileceksiniz).

TALEWORLDS'Ü BUNDAN SONRA NELER BEKLİYOR?

Açıkçası, haftalardır Mount & Blade'in yeni Warband versiyonunu oynuyoruz ve bundan sonra Taleworlds'ün yapacağı en büyük atılımın M&B evreninde geçen veya aynı dövüş mekaniğini kullanan bir devasa online oyun yapması gibi geliyor bize. Ne yazık ki yaptığımız sohbette Armağan, Mount&Blade'in bu haliyle bir DVO olamayacağını, DVO olarak geliştirilen bir oyunun da M&B'nin oyun dinamiklerinden çok uzaklaşacağını söyledi ki bunda haklı. Milisaniyelik gecikme oranları bile dövüş sisteminin aksamasına sebep olacaktır.

Ama TaleWorlds bir oyun firması, hem de çok başarılı bir oyun firması. Ve yeni oyunlar geliştirmeye devam edecek. Şimdilik ağızlarından kesin bir söz almayı başaramıyoruz ama şunu da duymadan edemiyoruz: "Bir DVO yapmak günümüzde hemen her geliştiricinin rüyası, orta vadede TaleWorlds'den de bir DVO çıkabilir."







Ve işte, şanlı Taleworlds ekibi (soldan sağa doğru): Mustafa Öztürk, Ozan Ünlü, Özgür Saral, Ümit Singil, Pınar Çekiç, Cim Çimenbiçer, Yiğit Savtur, Ali Erkin, Mustafa Önder, Şahin Serdar Koçdemir, Armağan Yavuz, Ozan Gümüş



MOUNT & BLADE MODLARI

Tek kişilik çoğu oyunun aksine Mount & Blade o kadar geniş çaplı bir mod desteği sağlıyor ki, dilediğiniz takdirde oyunun neredeyse tüm içeriğini değiştirebiliyorsunuz. Siz bununla uğraşmasanız bile uğraşanlar var; hem de bir avuç insan değil, ordu gibiler mübarek. İşte bu üretken insanlar tarafından hazırlanan en başarılı modlar arasından seçtiğimiz beş tanesini hemen aşağıda, modların kendisini DVD'mizin Mod bölümünde, nasıl kurulup çalıştırılacaklarıyla ilgili gerekli bilgiyiyse DVD sayfasında (sayfa 6) bulabilirsiniz. -**EREN OKKA**



EXPANDED GAMEPLAY III

Oldukça geniş içerikli bir mod olan Expanded Gameplay III'ün temel amacı her anlamda daha kaliteli bir oyun tecrübesi yaşatmak. Bunun için öncelikle eşyalar ve birimler üzerinde çeşitli değişiklik ve eklemeler yaparak hem çeşitliliği artırıyor, hem de oyundaki krallıklara kendilerine has bir hava katıyor. Ardından savaş sistemine el atıyor ve yaptığı düzenlemeler sayesinde daha güçlü ve gerçekçi bir atmosfer sağlıyor. Geliştirilmiş yapay zekâ, savaş sırasında kullanabildiğiniz özel yetenekler, ganimet sistemi, öldükten sonra bir ruh olarak dolaşabilme ve gerekli şartları yerine getirirseniz hayata geri dönebilme imkânı modun en önemli özelliklerinden birkaçı. Oyuna başlarken seçebileceğiniz beş farklı karakter tipi de oldukça başarılı; özellikle *Wandering Barbarian* ve *Old Knight* tavsiyemizdir.



FIRE ARROW

Fırlattığınız oklar alevli olsun ve isabet ettikleri ahşap yapılar veya askerler de alev alıp yansın ister miydiniz? Fire Arrow isminden de anlaşılacağı üzere bunu başarıyor ama oyuna eklediği özellikler burada bitmiyor. Kuşbakışı harita sayesinde oyun alanına daha rahat hâkim olabiliyor, savaş sırasında ekranın sağ üst köşesinde beliren mini haritayla dost ve düşman birimlerinin konumunu görüntüleyebiliyorsunuz. Kuşattığınız bir düşman kalesini eğer gerekli şartlar sağlanırsa kan dökmeden ele geçirebiliyorsunuz. Kendi bayrağınızı tasarlayabiliyorsunuz, ki bu bayrak daha sonra giydiğiniz zırh ve kullandığınız kalkan üzerinde beliriyor. Diğer sayısız özellikle birlikte Fire Arrow, denemesi oldukça eğlenceli bir mod. O değil de, itfaiyenin numarası kaçtı?



GRAPHICAL ENHANCEMENT & POLISHED BUILDINGS

Bu iki mod aslında birer mod değil çünkü doğrudan Native modülünün üzerine kuruluyor ve diğer modlara uyum gösterebiliyorlar. Graphical Enhancement, Mount & Blade'in grafiklerini çok daha göz alıcı bir hale getirme görevini kahramanca üstleniyor. Bu amaçla oyuna yüksek çözünürlüklü kaplamalar, daha yoğun bir bitki örtüsü ve Warband ile birlikte kendiliğinden gelecek olan HDR efekti gibi eklemeler yapıyor (HDR eklentisini kullanırsanız oyundan her çıkışınızda bir hata mesajıyla karşılaşacaksınız, bu normal bir durum.) GE'nin sağladığı bina kaplamalarını yeterli bulmayanların imdadınaysa Polished Buildings yetişiyor. Eğer sisteminiz çok iyi değilse ve yüksek çözünürlüklü kaplamalar performans kaybına yol açıyorsa alternatif olarak *Colorful Textures* modunu da deneyebilirsiniz: http://tinyurl.com/colortex



STAR WARS: CONQUEST

İşte bu apayrı bir şey. Ata binip kılıç salladığınız bir oyun yok artık karşınızda; onun yerine bir hız motorunun tepesindesiniz ve elinizde bir ışın kılıcı tutuyorsunuz. Haritanız yeryüzü değil, uzay. Hep insan olmak sıktı mı? O zaman bir Twilek, Wookie veya Jawa olun. Galaktik İmparatorluk'a katılın, Coruscant'a gidip Palpatine'den görevler alın. Jedi olup force'a hükmedin. Dilerseniz yeni bir oyuna başlamadan önce *Quick Battle* kısmına uğrayın ve özel görevlerin haricinde savaş alanını ve hangi tarafta hangi birimden kaçar tane olacağını seçebildiğiniz *Custom Battle* özelliğini deneyin. Mount & Blade'i neredeyse tanınmaz hale getiren, Yıldız Savaşları evreninin hayranı olmasanız bile mutlaka denenmesi gereken bir mod olmuş SWC. Güç bizimle olsun!

BETA İNCELEME

Mount & Blade

HAYAL BİLE ETMEDİKLERİNİZİ GÖRDÜM DOSTLAR HAZIRLANIN, VAHŞİ VE BÜYÜK BİR SAVAŞ GELİYOR

KAAN ALKIN

Ortaçağ'ın mis gibi kan kokusunu getiriyor At & Kılıç burnuma kadar, bir kez daha. Hayır psikopat değilim, manyak desen hiç değilim. En azından Ortaçağ standartlarına göre değilim. Modern dünyada kısılıp kalmış gerçek savaşçılar sizlere sesleniyorum, yine kılıç kuşanma vaktidir. Bu sefer sadece kıtaları değil tüm dünyayı fethedeceğiz.

Önceki sayfalarda Sinan uzun uzun anlattı hikayesini At & Kılıç'ın, bu ismin arkasındaki insanların. Ben size yepyeni bir hikâye anlatacağım, henüz kimsenin anlatmadığı, savaşın sistemimizden taşıp tüm dünyaya yayıldığı çok daha heyecanlı bir hikâye... At & Kılıç'la ilk tanıştığım günden beri istediğim bir şey gerçekleşiyor Warband genişleme paketiyle, oyunun diğer hayranlarıyla savaş alanında buluşuyorum. Aslında genişleme paketi demek biraz yanlış olur çünkü bir paketten birazcık daha irice Warband, At & Kılıç'ı çok oyunculu modlarla tanıştırması onu uçsuz bucaksız bir derya yapıyor çünkü. Bir süredir betasında vakit geçiriyorum ve gördüm ki önüme geleni kestiğim günler çok geride kalmış. Çünkü gerçek oyunculara karşı savaşın rengi, kokusu bambaşka.

BİRDEN FAZLA AT VE BİRDEN FAZLA KILIÇ

Taleworlds biz At & Kılıç DVO'su olsa mı olmasa diye geyik çevirirken boş durmamış, bir DVO değil ama birden fazla multiplayer modu yaratmış. Oyuncuları *Counter-Strike* tarzında karşı karşıya getiren bu modlar, At & Kılıç mekaniklerini hiç ama hiç değiştirmeden online dünyaya taşımayı başarmış. Kale kuşatma, çarpışma, deathmatch, team deathmatch gibi birçok oyun modu yaratılmış. Sınıf seçimi yapmak ve her raunt başında harita boyunca biriktirdiğimiz paralarla ekipman ve silah almak mümkün. Silahlar ve zırhlar bir yere kadar başarımıza etki etse de, benim için çok oyunculu oyunlarda en önemli olan unsur, yani kişisel beceri yine en ön planda tutulmuş.

Şimdilik sayıları sadece 18 olan sunucularda vakit geçirmenin en güzel yanıysa oyuncular arasındaki enteresan dayanışma. 64 kişilik sunucuyu tıka basa dolduran insanların sadece kısa bir süredir açık olan betada haritaların her ayrıntısını biliyor olmaları, bu ayrıntılar üzerinden taktik geliştirmeye çalışmaları ve ekip halinde çarpışmaları beni oldukça şaşırttı doğrusu. Tam sürümü çıktığında sunucular ne hal alacak çok ama çok merak ediyorum. Bu birlik beraberliğin en büyük etkisi oyunun belki de en eğlenceli modu olan kale kuşatmalarında ortaya çıkıyor. Takımlardan biri kaleyi korurken diğer ele geçirmeye uğraşıyor. Kaleler oldukça ayrıntılı şekilde hazırlanmış. Yapımcı Armağan Yavuz, kuşatma haritalarının hiçbirinin bir diğerine benzemeyeceğini müjdeliyor. Oyundaki tek kale de bunun ispatı zaten. Kalelere girebilmek için pek çok sızma noktası oluşturulmuş. Duvarlara merdiven dayayıp çıkabildiğimiz gibi, kuşatma kulesiyle surlara çıkmak da mümkün, kalenin çevresindeki tahta kapılara kılıç, balta ne bulursak girişmek de. Kalenin içine girmek kadar girdikten sonra sağ çıkmak da bir hayli zor olabiliyor. Kapıları zor-



Milyon tane oyun yaptılar şu bayraklardan kurtulamadılar. Warband'in capture the flag'i başka elbette. Aldınız mı bayrağı iş bitmiyor.

1- Tüm gece çalışmanın bedeli buda. Mesai saatleri dahilinde sunucular güncelleme için kapalı. Açık olanda da tek tük insan.

2- -Savaş var didiler geldim evlaaadım, nirede? -Evine git dede, senin sistem kaldırmaz bu savaşı?







Kaleyi kumdan sananlara kapak olsun bu resim de. Hadi git al bakalım şimdi kolaysa.

MODERN DÜNYADA KISILIP KALMIŞ GERÇEK SAVAŞÇILAR SİZE SESLENİYORUM. BU SEFER SADECE KITALARI DEĞİL TÜM DÜNYAYI

layan askerlerin tepesine surlardan ok yağdırıyor düşmanları. Bir iki cesur asker usulca kaleden çıkıp aşağıdaki düşmanı arkadan vurmaya uğraşıyor. Bu sırada arkadaki kapılardan birini kırıp içeri sızmayı başaran küçük bir ekiple önce kalenin avlusunda sonra da surların tepesinde bir kovalamaca başlıyor. Piyadelere ve atlılara karşı yakın mesafede pek etkili olmayan okçular geri çekilip yeniden pozisyon almaya çalışıyorlar. Bu sırada 2 şövalye bitiyor tepelerinde. Can havliyle yaylarını bırakıp kılıçlarına davranıyor okçular. Bu sırada karşı surda nispeten daha rahat olan başka bir ekip olan biteni fark ediyor ve yaylarını göğe doğru dikip ölüm yağdırmaya başlıyorlar. Bu kez zor durumda kalan şövalyeler oluyor, onurlu bir ölümle kaçarken tavuk gibi ölmek arasında bir seçim yapmak zorunda kalıyorlar. Çok ama çok keyifli olmuş.

ORTAÇAĞ'IN KARANLIĞINDA PARLAYAN GÖZLER

Warband, aynı zamanda oyunun görsel olarak da bir hayli geliştiği bir paket. Yeni nesil bir oyunun grafiklerini beklemeyin elbette. Hoş, bana her zaman iyi geldi bu oyunun görüntüsü. Beta menülerinde dolanınca gördüm ki HDR gelmiş, gölgelerin detay seviyesi artırılmış ve instancing, derinlik gibi ayarlar eklenmiş. Ayrıca oyun artık 8x FSAA destekli. Ekip görsel olarak oyunu geliştirirken, dövüş animasyonlarını da yenilemiş. Daha önce animasyonlar elle yapılmıştı, yeni animasyonlarsa hareket yakalama tekniğiyle hazırlanmış. Ayrıca saldırılar daha bir detaylandırılmış. Savaş ekrana çok daha gerçekçi bir şekilde yansıyor. Eski silahlar da yeniden modellenmiş. Görsel olarak büyük bir değişim geçirdiklerini söylemek güç fakat işlev olarak çağ atlamışlar. Balta, mızrak gibi fırlatma silahları özellikle çok daha anlamlı ve mantıklı hale gelmişler. Eskiden elimizdeki sayılı mızrağı düşmana atar, sonra yumruklarımızla kılıç ve kalkanlarına karşı kalırdık. Artık bu tür silahları fırlatmak ya da kullanmak elimizde. Mantıklı bir değişiklik olmuş. Üstümüze koşan düşmana baltayla girişerek kalkanını kırıp, kaçmaya yeltendiğinde kovalamak yerine kafasına fırlatabiliyoruz baltayı. Ve bu çok şeker (dengem bozuldu yine).



Warband'in tek kişilik oyuna getirdiklerini maalesef multiplayer ve hazır çarpışmalarla gelen betada deneme şansımız olmadı. Fakat tek kişilik oyunda da heyecan verici gelişmeler var. Her şeyden önce yeni bir krallık sistemi geliyor oyuna. Kendi krallığımızı ilan edip tüm dünyayı fethetmek üzere yola çıkabileceğimiz bu sistemde tarih kitaplarında gördüğümüz hemen her türlü yöntemi de kullanabileceğiz. Derebeylerini tehditle ya da rüşvetle saflarımıza katabileceğiz, düşman kralların başına bela olmalarını sağlayabileceğiz. Ayrıca aşk için ya da diğer krallıkların topraklarında söz sahibi olmak üzere evlilikler yapabileceğiz. Diğer güzel bir özellik, oyunda yanımıza aldığımız kahramanları bundan böyle sadece giydirmekle kalmıyoruz, artık onlara yönetmeleri için toprak da verebiliyoruz. Böylece bir kaleyi terk ettiğimizde gözümüz arkada kalmıyor. Ne kadar başarılı olursak askerlerimizin morali de o kadar artıyor. Savaş alanında düşmanları korkutup kaçırdığımız ya da tam tersi, güçlü bir düşman karşısında askerlerimiz çil yavrusu gibi dağılınca kek gibi ortada kaldığımız çarpışmalar görebileceğiz. Yani ben göreceğim en azından. Sizi bilemiyorum ama ben oyun çıkana kadar betadan çıkamayacağım sanırım. *Aion*'u bile ihmal eder oldum yahu!

WARBAND'İN TÜRKÇESİ



Taleworlds'den Armağan Yavuz ve Çem Çimenbiçer'le yaptığımız Warband sohbetinin kısa bir bölümünü sizinle de paylaşmak istedik. Çünkü güzel haberleri bizden değil bizzat kendilerinden duymalısınız.

Warband'i oynamak için, orijinal oyunun kurulu olması gerekiyor mu?
Armağan Yavuz: Hayır, orijinal oyuna gerek duyulmayacak. Warband'i ayrıca alabileceksiniz. Fakat oyunu bizden alan oyunculara özel indirimlerimiz olacak.

Önceki gibi online satış sistemi mi düşünüyorsunuz?
Armağan: Evet, Warband de M&B gibi internetten indirilebilecek. Aynı zamanda oyunun Türkiye'de kutulu olarak satışa sunulmasına çalışıyoruz. Umarız ki oyuncular dükkânlardan da tamamen Türkçe olarak hazırlanan Warband'i satın alabilecek.

Warband'e başta eklediğiniz ama daha sonra vazgeçip çıkarttığınız veya daha sonra eklemeyi planladığınız özellikler var mı?
Cem Çimenbiçer: Gemi savaşları vardı.
Armağan: Fakat yetişemeyeceğini düşünüp daha sonra daha detaylı ve eğlenceli bir şekilde ekleyebilelim diye başka bir projede kullanmak üzere erteledik.
Cem: Bir de filleri eklemeyi düşündük. Fakat bu da başlı başına ayrı bir biniş sistemi ve zaman gerektirdiği için erteledik. Ayrıca önceki oyunda ilgi çekmeyen tarafları kaldırdık. Bu sefer daha stratejik bir oyun çıkacak karşınıza. Mesela sizi çok yoracak veya sıkacak olan görevleri kaldırıp daha stratejik, orduya daha efektif bir şekilde katılacağınız, savaşlarda daha etkin noktalarda olmanızı gerektiren görevler ekledik.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!


KASIM 2007


ARALIK 2007



OCAK 2008


ŞUBAT 2008


MART 2008


NİSAN 2008



MAYIS 2008


HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008


AĞUSTOS 2008


EYLÜL 2008


EKİM 2008


KASIM 2008


ARALIK 2008


OCAK 2009


ŞUBAT 2009


MART 2009


NİSAN 2009



MAYIS 2009
> **KAPAK:** Mafia 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posteri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için bilmeniz gereken herşey!



HAZİRAN 2009
> **KAPAK:** Call of Duty Modern Warfare 2
> **HEDİYE:** Wolverine ve Modern Warfare 2 Posteri
> **İNCELEME:** The Sims 3, Still Life 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Zeno Clash, Helldorado
> **DOSYA:** Ah şu fanatikler
> **DONANIM:** Bir network hikayesi: Yerel bir ağ nasıl kurulur?



TEMMUZ 2009
> **KAPAK:** Left for Dead 2
> **HEDİYE:** Karahan Online full oyun ve E3 Özel DVD'siyle birlikte 2 DVD'li
> **İNCELEME:** Infamous, Prototype, Ghostbusters, Street Fighter (PC), Overlord 2, Aion beta
> **DOSYA:** Oyunlar ve Savaş, E3 2009 izlenimleri
> **REHBER:** Prototype



AĞUSTOS 2009
> **KAPAK:** Tales of Monkey Island
> **HEDİYE:** İstanbul Efsaneleri Full Oyun
> **İLK BAKIŞ:** Alan Wake, Star Wars The Old Republic
> **İNCELEME:** Call of Juarez: Bound in Blood, Anno 1404, Fight Night Round 4, Spore: Galactic Adventures, Trine
> **DOSYA:** Konsol Savaşları 2009
> **REHBER:** Monkey Island



EYLÜL 2009
> **KAPAK:** Batman Arkham Asylum
> **HEDİYE:** Elder Scrolls Daggerfall Full Oyun
> **İLK BAKIŞ:** Tekken 6, PES 2010, Command & Conquer 4
> **İNCELEME:** Wolfenstein, Arma 2, Battlefield 1943, Resident Evil 5 (PC)
> **DOSYA:** Gamescom 2009, Kolleksiyonculuk Özel Dosyası
> **REHBER:** Dawn of War 2 (Online)



EKİM 2009
> **KAPAK:** FIFA 10
> **HEDİYE:** Çift katmanlı oyun DVD'si
> **İNCELEME:** Halo 3 ODST, NFS Shift, Dirt 2, Championship Manager 2010, The Beatles Rockband, Guitar Hero 5, Mini Ninjas, Wet, Shadow Complex, Scribblenauts, Majesty 2
> **DOSYA:** Unutamadığımız Oyun Anıları
> **REHBER:** Batman: Arkham Asylum

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

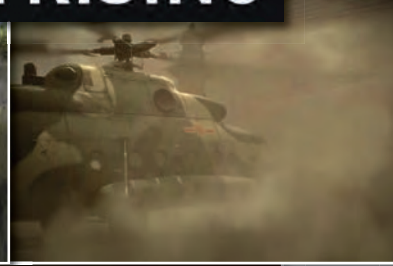
PLAYSTATION 3 İŞTE ŞİMDİ ÜMÜĞÜNÜZÜ SIKACAK!

bu ayın gezilesi oyunları

OPERATION FLASHPOINT™ DRAGON RISING

EJDERİN SON VE KÖTÜ KOKULU NEFESİ -KAAN ALKIN



Kısmen anlamlı bir sohbetin orta yerinde, "fosil yakıtların gezegene yaptıklarına bakın" dedi bir arkadaşım. "İnsanlığın o yakıt için gezegene neler yaptığına baksana asıl sen" diye çıkıştı bir diğeri. Aklıma Dragon Rising geldi derhal. Dünya üstünde olan bitenlerle oyunların bağı elbette yeni bir şey değildi, gerçekleşmiş korkunç olaylar üstüne oyun yapılması da öyle. Beni asıl rahatsız eden, oyunların henüz gerçekleşmemiş ama ihtimal dahilindeki korkunç olayları işleme şekli.

Dragon Rising hızlı bir giriş ve takip etmesi pek kolay olmayan slaytlarla bizi yukarıdaki paragraftan da kısmen çıkarabileceğiniz bir geleceğe götürüyor. Gezegenin kaynakları tükenmiş, son petrol yatakları da Rusya'ya ait Skira adasında. Çinlilerin adaya yüklenmesi üzerine, Rusya ve Amerika ittifakı buna dur demek için ortama seri bir giriş yapıyor. Böylece bize çarpışmak için sebep çıkarılmış oluyor. "O petrol yatakları da kısa sürede tükenmeyecek mi? Savaş sırasında zaten oradan çıkartacağımız kadar petrol tüketmeyecek miyiz? Amerika'nın ne işi var ta buralarda?" gibi önemsiz soruları elbette soran yok. Neyse, konuyu oyun dünyamıza getirelim. İlk Operation Flashpoint'i oynayanlar parmak kaldırsın. Tamam, teşekkür ederim. Demek hemen hepimiz aşinayız duruma. İlk oyunu yapan ekibin yani Bohemia'nın Codemasters'la yollarını ayırdığını ve *ArmA* oyunlarına gömüldüğünü, Dragon Rising'inse Codemasters'ın farklı bir ekibi tarafından geliştirildiğini de biliyoruz hepimiz. Bu muhabbeti çok uzatmak istemesem de, sık sık *ArmA 2*'yle karşılaştırmak durumunda kalacağımdan, ufaktan hatırlatayım dedim.

KONSANTRE SAVAŞ

Operation Flashpoint'i "savaş simülasyonu dediğimiz türün ilk ve en iyi örneğiydi" diye tanımlamak yanlış olmaz. Farklı bir ekip tarafından yapılan ve tam 7 yıl sonra gelen devam oyununun, ilkinin mirasına sahip çıkmasını beklemek de gayet normaldi, en azından oyunda ilk 10 dakikamı geçirene kadar aklımdan geçen buydu. Ama ben oyuna ne kadar objektif yaklaşırsam yaklaşayım hem biraz sonra bahsedeceğim nedenlerle hem de birkaç aydır *ArmA 2*'yle tutturmuş olduğum güreş sebebiyle Ejder'le yıldızımız pek barışmadı. Oyunun ilk birkaç dakikası gayet hızlı bir şekilde yakın tarihi ve olayların başladığı ana kadar geçen olayları yüzeysel olarak anlatan slaytları izleyerek geçti. Tüm oyunun geçtiği Skira adası hakkında da biraz bilgi aldıktan sonra pek de heyecanlanmamış olarak ilk göreve başladım. Üç farklı noktayı vurmam gerekiyordu. İlk noktayı farkında olmadan es geçip ikincisine doğru koşturmaya başladım. İlk telsiz konuşmalarını pek dikkatli dinlemediğim için görev hakkında pek bir bilgim yoktu. Daha doğrusu ekranda görev noktasını işaret eden göstergede yer alan o iki kelimeden fazlasını bilmiyordum. Görevle ilgili bir brifing ekranı aradı gözlerim ama bulamadı. Haritadaysa pek bir şey yoktu. Mavi bölüm deniz, yeşil bölüm ada, kahverengi olanlar yol, bir de ben ve üç adamım...



Eğer vurulur da ölmezseniz acilen giydirme (espri) bandaj yapmanız gerekiyor. Aksi taktirde kanamaya devam ediyorsunuz ve en nihayetinde...



Pingimin 500ms'ten düşük olduğu 2 sunucudan biri. Her karşılaşmanın başlaması temiz bir 20 dakika sürüyor maalesef.

Haritayı kapatıp koşturmaya başladım. Işıklandırma efektleri bir süre grafikler konusunda kandırdı beni. Her şey göze gayet hoş görünüyordu. Belki biraz fazla hoş. Güneşin gözümü almasını engelleyen bir tepe girince aramıza, iş değişti. Detay yoksunu dünyamda bir anda tek başıma hissettim kendimi. Hemen grafik ayarlarına girdim ve… Her ayar zaten olabilecek en yüksek noktasındaydı. Kös kös döndüm karakterime. Koşmaya devam. Bitki örtüsü özellikle yakından bakıldığında pek gerçekçi olmamakla birlikte tekdüzeydi. Oyunda vaktinizin büyük bir kısmını yüzüstü yere uzanarak geçirince anlıyorsunuz ne olup bittiğini. Orada gördüklerimden sonra *ArmA2*'nin yekpare devrilen çalılarını bile daha bir sevdim. Ama silah tasarımları çevrenin aksine oldukça iyi ve anlattığım manzara içerisinde daha da iyi görünüyorlar haliyle. Fakat enteresan bir şekilde silahı tutan o el hep bir *Battlefield* çağrışımı yaptı bende.

İlk çatışmam çok zorlu geçmedi neyse ki. Direniş gösteren tek tük

“Düşmanla ufak bir çatışmaya girdik. Son adam da düştü derken serseri bir kurşunla yerde buldum kendimi. Sol altta beliren kırmızı halka ufak ufak boşalmaya başladı. Ölmeden önce kaybedebileceğim kan miktarının belli olduğunu sonradan öğrendim.”





düşmanla ufak bir çatışmaya girdik. Son adam da düştü derken serseri bir kurşunla yerde buldum kendimi. Sol altta beliren kırmızı halka ufak ufak boşalmaya başladı. Ölmeden önce kaybedebileceğim kan miktarının belli olduğunu sonradan öğrendim. Sürüne sürüne ortamdan uzaklaşmaya çalışan takım arkadaşlarımdan pek ilgi görmeyince komut sistemini çözmek zorunda kaldım. Tek tuşla açılan komut menüsünde zaten o an tek opsiyon vardı, “Mediiiic!” Neyse ki beni vaktinde bandajlamayı başardılar. Ayağa kalktım. Önce mobil roket rampasını patlatıp görevin ilk ayağını tamamladım. Ardından komut sistemini kurcalamaya başladım. Ekranın ortasında dairesel menüyü açtıktan sonra WASD tuşlarıyla komutlar arasında gezinmek gayet kolaydı. Şuraya git, burada bekle, ateşi kes, beni takip et, şöyle dizil, böyle dur. “Güzel” dedim kendi kendime, “devam”. Komut sistemine biraz hakim olunca taktiklerimi de genişletebileceğime karar verdim. Bir sonraki hedefe doğru başladık koşturmaya. Yine bir çatışma, yine patlatılacak bir şeyler. Ama bir sorun vardı ortada. Az önce sandığımın aksine komut sistemi çok da işime yaramıyordu. Tam tersine, koşarken emir veremeyen bünyem her emirden sonra alnının ortasına bir kurşun yiyiveriyordu. Emir vermek için sabit

>>





Askeri teknolojinin geldiği son nokta. Jipinizi uçan jip yapmak için tek ihtiyacınız bir taş parçası. Üstünden hızlıca geçin yeter.

durmak gerekiyor? Yuh! Ben yaptım askerliği, gayet hareket halindeyken de emir veriyordu rütbeli personel. Neyse, al baştan geldim aynı mekâna. Düşmanları temizledik, radarı patlattık. Son noktaya devam. 2.4km uzaktaki son hedefe yayan gitmek hiç mi hiç işime gelmiyordu. Bu yüzden son bastığımız kampta, üstü açık hafif zırhlı bir araca atladım. Ekipte binince bastım gaza. Aracın manevra kabiliyetinin güdüklüğüne şaşırmadan bir anda havada buldum kendimi. Genişçe virajı dönemeyince araba yoldan hafifçe dışarı savrulmuş, bir futbol topunun yarısı kadar bir kaya parçasına çarpınca da 10 metre havaya fırlamıştı. 20 personel taşıyan zırhlı aracın birkaç ton ağırlığı havoka vız geliyordu demek ki. Neyse üstü açık araçla takla atıp baş aşağı yere konunca, 50 metrelik yarlardan uçunca falan bir şey olmuyor içindekilere. *ArmA 2*'de ağaca falan hızlı vurunca bile ölüyorduk. Burada o sorun yok?!?!



Bu menüyü her açtığımda biraz daha nefret ettim kendisinden. Ekip üyeleri ölünce oyunun sallamadığını fark edince bıraktım komut vermeyi "MEDIC" diye bağırmak dışında.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harita ve görev editörü başarılı
- Savaş simülasyonu demek için biraz hafif
- Grafikler ortalama
- Online becerileri sıfıra yakın
- Acilen bug temizliği gerekiyor



Durum böyle olunca ben de terk ettim aracı. Koşa koşa gidip bitirdim ilk görevi. Sonlara doğru mermileri tüketince, indirdiğim askerlerin silahlarını alayım dedim. Bir iki cesedin hemen kaybolduğunu görüp hüzünlendim. Hepsi yok olmadı Allah'tan, yoksa tabancaya talim etmek zorunda kalacaktık...

İlerleyen görevlerde başıma gelenleri iyi kötü çıkarabilirsiniz sanırım yukarıda anlattıklarımdan. Gerçi özellikle gece görevlerinde ve özellikle de gece görüşlü dürbünlü tüfeği alınca bir hayli eğlendim. Hardcore zorluk seviyesinde, ekip üyelerini park edip düşmanı tek tek avlamanın zevki bir başkaydı.

SUYLA KARIŞTIRIP ALABİLİRSİNİZ

Oyunun sonlarına gelirken hâlâ bir değişiklik olmayınca, hakkında bolca yazı okuduğum görev editörünü bir kurcalayayım dedim. Kolaylıkla istediğim her türlü çatışma ortamını yaratabildiğimi görünce sevindim. Eğer script seçeneğiyle de uğraşırsanız oyunun kendisinden çok daha iyi görevler ve çok oyunculu haritalar yaratacağınız kesin. Kendinizi bir süre editörle eğlendirebilir, yaptığınız haritaları direkt editör üzerinden girip deneyebilirsiniz.

SIKILMAYIN! BEYİNSİZ SAVAŞ SİMÜLASYONU YARATIN!

Eğer tavsiyeme uymayıp oyunu hemen gidip aldıysanız üzülmeyin. Hâlâ iyi vakit geçirme şansınız var. Hemen harita editörünü açın ve aklınıza gelebilecek en saçma sapan işleri yapmaya başlayın. Benim en büyük zevkim karşıma kıyamet gibi adam yığıp 4 kişilik takımla temizlemeye uğraşmak oldu. Düşmana bir iki tane avcı helikopteri verirseniz daha da heyecanlı hale getirebilirsiniz olayı. Önce ormanlık bir tepe bulup tam ortasına kendi ekibimi yerleştiriyorum. Sonra tepenin etrafını yüzlerce düşmanla çeviriyorum. Yapay zekâya daireyi sürekli daraltarak tepeyi devriye gezmesini söylüyorum. Sonra temizle temizleyebildiğin kadar. Bir kez olsun hepsini indirebildim mi? Yok be nerede!



Fakat ciddi bir sorunu var oyunun. Oyunu co-op oynayabildiğiniz gibi diğer oyunculara karşı da savaşabiliyorsunuz fakat multiplayer'da dedicated sunucular yok. Toplasanız zaten 15-20 sunucu bulabiliyorsunuz, bunlar da peer2peer. Yani diğer oyuncuların kendi sistemlerinde başlattıkları sunucular. Haliyle çılgın gibi lag oluyor, sık sık oyundan kopmalar da cabası. 32 kişilik sunucu desteği varken Codemaster'sın bir tane sunucu açmamış olması hiç hoş değil. İşin komik yanı, siz de "dedicated" bir sunucu açamıyorsunuz, bir oyun başlatıp milletin bağlanmasını bekliyorsunuz. Bol şans. Bu sorunları ve eksikleri ortadan kaldıracak yamalar üzerinde çalışılıyor neyse ki.

Operation Flashpoint: Dragon Rising kötü bir oyun değil aslında. Fakat 2 büyük başarısızlığı var. Birincisi bu fikri mülkten beklenen kaliteyi sunamıyor. İkincisi kendisine savaş simülasyonu türünü yakıştırırken, ilk oyunda dahi yer alan öğelerin büyük bir kısmından feragat ediyor. Senaryoyu ve kendini tekrar eden görevlerini tamamladıktan sonra bana bir daha oynamak için bir sebep vermediği gibi, multiplayer konusunda güdük kalması sistemimde kurulu kalacağı süreyi de bir hayli kısaltıyor. Rakibi *ArmA 2*'nin karşısına çıktığındaysa tablo iyice korkunç bir hal alıyor. *ArmA 2* daha kısa sürede çok daha fazla öğeyi sunmakla kalmıyor, 30 saat sonunda bile sadece çok kısa bir bölümünü tamamlamış oluyorsunuz. Bu kadar zamandan sonra oyunun halen açılmaya devam etmesi, yeni öğeler sunuyor olması, çok daha canlı dünyası ve anlamlı serbest dolaşımıyla Dragon Rising'i gerçekten eziyor. Bu durumda Dragon Rising çöpe mi gidiyor? Elbette hayır. *ArmA 2* fazla ağır, diğer FPS'lerse fazla hafif geliyorsa Dragon Rising size göre olabilir. Oyuna hemen saldırmak yerine bir süre sabredip en azından ilk yamanın neleri düzelteceğine bakmakta fayda var. Online sorunlarını ortadan kaldırırlarsa Dragon Rising'in gayet eğlenerek oynayabileceğimiz bir oyun haline gelme potansiyeli hâlâ sürüyor.



1 Oyun savaş atmosferi yaratmakta yer yer oldukça başarılı. O duman perdesi kalkmadan koştursak iyi olacak.

2 Tek kurşunda ölmeye alıştıktan sonra tek kurşunda adam öldürememek çıldırtıyor insanı. Bu arada bunların alayı neden bir örnek yahu?

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Codemasters > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (60TL) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7600 / Radeon X1800XT ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X3 işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.codemasters.com/flashpoint/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

ArmA ağır geliyorsa bir de buradan buyurun.

6.9



SAW

BİRAZDAN, BU SAYFAYI HİÇ GÖRMEMİŞ OLMAYI DİLEYECEKSİN -ALİ SEZGİN

"MERHABA OKUR. HAYATIN BOYUNCA OYUNLAR OYNADIN. OYUN SEVDAN ÖYLE NOKTALARA GELDİ Kİ AİLENİ, ARKADAŞLARINI, SENİ SEVEN KİŞİLERİ UMURSAMADIN. ARTIK SEN BİR OYUNSUN. ELİNDEKİ SAYFAYA DİKKATLİCE BAK ÇÜNKÜ GÖRECEĞİN SON ŞEY BU OLABİLİR. DERGİNİN BU SAYFASINA, ORTALAMA HAVA SICAKLIĞINDA KATI FORMDA KALACAK ŞEKİLDE NİTRİK ASİT SÜRÜLDÜ. BUNU ÇÖZEBİLECEK TEK ŞEY VAR: SON KARAR KUTUSUNA DOĞRU AÇIYLA BASKI UYGULARSAN OLUŞACAK TEPKİME ASİDİ ETKİSİZ HALE GETİREBİLİR. YAZIYI OKUYUP İNCELEMEYE VERİLEN PUANI TAHMİN ETMEK VE OYUNGEZERİN HERHANGİ BİR SAYFASINA GİZLEDİĞİM DOĞRU SON KARAR KUTUSUNU BULMAK İÇİN SADECE 7 DAKİKAN VAR. MADEM OYUNLARDAN BU KADAR İYİ ANLADIĞINI İDDİA EDİYORSUN, AL SANA HAYATIN ÜSTÜNE GERÇEK BİR OYUN. OYNA VEYA ÖL. SEÇİM SENİN."

Saw serisinin başarısında büyük süprizler aramanın lüzumu yok. Rahatsız ediciydi, hatta insanı delirtecek kadar rahatsız ediciydi ama aynı zamanda zekiceydi. Jigsaw'un kurduğu pek çok tuzağın sunduğu dehşetin ardında çok daha korkunç, daha rahatsız edici bir gerçeğin yatıyor olmasıydı belki de bütün olay: Jigsaw gerçekten haklı olabilir. Hayatımızı çok basit saplantılar ve bağımlılıklar üzerine kurup onu mahvediyor olabiliriz. Belki de onu yaşamayı hak etmiyor ve bunun için acilen bir ders almamız gerekiyor, kim bilir?

BULMACAYI ÇÖZ, CESEDİN ZEKİ OLSUN

Aslında bunu öngörmem gerekirdi. Kendine yapbozcu diyen o manyak katili yakalamayı saplantı haline getirdim ve bu saplantım yüzünden onun hedefi haline geldim. Kabul ediyorum, sırf onu yakalamak için kanunları bir nebze görmezden gelmiş olabilirim ve bu da bazı insanların canının yanmasına neden oldu. Onlardan bazılarının esrarkeş ve kokainman olmasının bu durumu daha makul hale getirdiğini düşünmüştüm ama yavaş yavaş yanıldığımı anlamaya başlıyorum. Bir şekilde yakalanıp etkisiz hale getirildiğimizi fark ettiğim andan beri, önceki kurbanlardan gördüğüm tuzaklardan birinin içindeyim. Kafama bir tür ayı kapanı takılmış durumda ve eğer kilidi zamanında açamazsam, bir daha kapanmamak üzere açılan şey çenem olacak. Kahretsin, bu bulmacalardan bazıları gerçekten zekice.

Kilidi bir şekilde açıp hayatımı kurtardım. Çevrede bulunan çeşitli bulmacaları çözerek yavaş yavaş ilerlemeye başladım. Görünen o ki yapbozcu bu sefer tek bir tuzak odası değil bütün bir binayı "test için" hazırlamış. İşin kötü yanı bina benim gibi ele geçirilmiş çok sayıda madde bağımlısıyla dolu. Üstelik bunların çoğu özel bir kilitle korunan tuzaklara kapılmış durumda ve sanırım o manyak herif anahtarı bir şekilde benim mideme koymuş. Neyse ki bulmacalarımın çoğu, önceki kurbanlardan bildiğimiz geçmişteki parçaları ve fikirleri toplamaktan ziyade odanın çeşitli noktalarına dağıtılmış parçaları birleştirmekten ibaret. Yapbozcu nedense bana karşı merhametli davranıyor, eğer daha önce olduğu gibi zor şeylerle karşı karşıya kalsaydım gerçekten hiç şansım olmazdı.

ÖLÜRÜM DE DÖVÜŞMEM

Normalde yumruklarıma epey güvenirim ama nedense burada çok hantal dövüşüyorum. Kullanabildiğim iki saldırı türü var ama ikisi de işe yaramıyor. Daha iyi kavga edebilmeyi veya bu kavgalara hiç girmemeyi isterdim. Hatta sırf bu saçma dövüş seanslarına bulaşmamak için kendimi öldürebilirim bile.

Jigsaw benim için gerçekten ölümcül bir tuzak kurmuş. Çoğu zaman oldukça gerildim ve bazı anlarda heyecanlandığım bile oldu. Şu an hayatta kalıp kalamayacağımı bilmiyorum. O manyak herif her yeri kameralarla doldurmuş. Eğer bu not bir şekilde elinize geçerse lütfen yetkililere ulaşmasını sağlayın. Ben Dedektif Tapp, yapbozcunun son kurbanı olmaktan sadece bir adım uzaktayım.

1

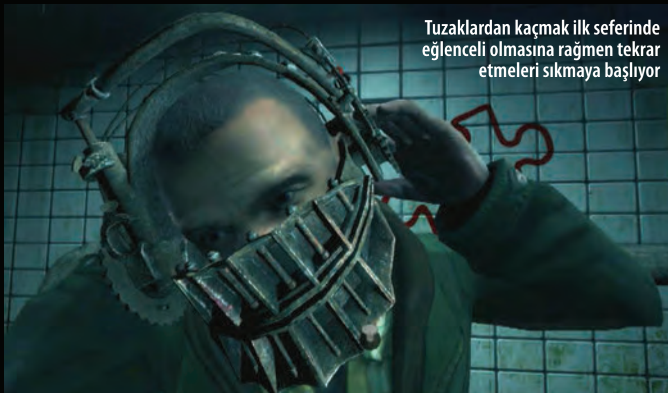


2



1 "Hayatın boyunca televizyon seyrettin artık televizyon seni seyredecek"

2 Orjinal Saw odasında denk geliyoruz ama bu beraberinde bir kaç tutarsızlığı getiriyor



Tuzaklardan kaçmak ilk seferinde eğlenceli olmasına rağmen tekrar etmeleri sıkmaya başlıyor



Kuklamız yine yerli yersiz ortaya çıkıp garip kahkahalar atmaktan geri kalmıyor

> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Techland > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 2.4GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6600GT/ ATIX1300+ ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz işlemci, 2GB RAM, GeFoce 8600GT/ATI 3850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.zombie.com/saw.html

Her şeyin kitabı. Açmak istediğinizden emin misiniz?

machinarium

Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?

- EREN OKKA

Ne zor iştir anlatmak. Hem önce kendisinin anlaması gerekir insanın, hem de dinleyen anlamak istemelidir ki ona anlatabilsin. Hiç konuşmasak, yazmasak, kafamızın hemen üzerinde bir balon çıksa da birbirimizin düşüncelerine tanık olsak belki. Ama anlatılacak o kadar şey var ve anlatmayı o kadar istiyorum ki bugün; konuşmamak, yazmamak, her ikimize de haksızlık olur.

Machinarium'u nasıl anlatmalı? İçinde robotlar var desem kiminin aklına *R2D2*, kimininkine *Wall-e* gelmez mi? Sorun belki de benzerlik kurabileceğimiz bir örneğin olmamasındandır. Bir FPS'ye FPS dediğinizde çoğu zaman yeterli olur. Adventure veya macera deyince de insanın kafasında bir şeyler şekillenir, sonuna da "*Monkey Island* gibi" eklediniz mi tamamdır. Ama Machinarium'u neye benzetmeli? Ben, kendime benzettim.

Bir insanın kendisine benzeyen bir oyun bulması ne güzel bir duygu, tahmin edemezsiniz. Sessiz, sakin. Ama kendini anlatmak ne kadar zorsa, Machinarium'u anlatmak da öyle. Belki bir macera değil, bulmaca oyunu demek daha doğru olur. Ya da zekâ oyunu. Ya da mantık. Ama yeterli değil. Bir robotun korktuğunda büzülüp bir köşeye sinmesi, müzik eşliğinde dans etmesi; bazen merdiven tırabzanlarından kayıp, bazen sizi teselli etmesi. Hareketlerinizi taklit eden bir kuş veya düşünce balonlarının sadece düşünceleri değil, duyguları da anlatabilmesi. İsimleri bile sıfırlar ve birlerden oluşan oyun dosyaları ve önceden size engel olup sonradan işinize yarayan bir yağ birikintisi. Machinarium aşağı yukarı böyle bir şey.

MAKİNANIN RUHU

İçerisinde ne bir yazı, ne de bir diyalog barındıran macera oyunu olur mu? Oluyor işte. Sizin veya diğer karakterlerin bir ismi yok Machinarium'da, olması da gerekmiyor zaten. Düşünmek ve var olmak kâfi geliyor, gerisinin eksikliğini hissetmiyorsunuz. "Boru anahtarı başlı robot" kafasının üzerinde beliren bir düşünce balonuyla size müzik olmadan çalışamayacağını anlatabiliyor ya da robotunuz kız arkadaşıyla bir yağ havuzunda yüzerken hissettiklerini size de hissettirebiliyor. Siz de konuşmayan bu oyunun diğer özelliklerine daha fazla odaklanabiliyorsunuz. Aynı yabancı bir filmi altyazısız izlemek gibi.

Bir hikâyemiz var elbette ama kendinizi hurdalığa atılan duygusal bir robot olarak bulduğunuzda bunu bilmiyorsunuz. Yavaş yavaş açılıyor oyun size, sonuna ulaşana dek tamamını öğrenemiyorsunuz. Gördüğünüz her şey ne kadar paslı, ne kadar da sınai bu dünyada. Ama bulunduğunuz yer içinde benekli kelebeklerin uçtuğu bir sera da olsa terk edilmiş bir fabrika da, bu dünyanın yaşadığını hissedebiliyorsunuz. Bundan daha güzel bir şey olabilir mi? Tamamen el çizimi grafikler, oyunu tamamladıktan sonra da tekrar tekrar dinlemek isteyeceğiniz müzikler, olduğu yerde beklerken geçmişte yaşadığı olayları anımsayan bir karakter ve her

bunları da deneyin

Çek firma Amanita Design aslında bir oyun yapımcısı değil ama daha önce de çok sayıda kısa Flash oyunu yapmışlardı. *Samorost*, *Samorost 2*, *Questionaut* ve *The Quest for the Rest* gibi yapımların tamamını internet üzerinden ücretsiz olarak oynayabilirsiniz. Daha fazlası için *tinyurl.com/samorost-style* adresine bir bakın. Eğer daha uzun soluklu oyunlar arıyorsanız özellikle *The Neverhood* ve belki de biraz *Beneath a Steel Sky* benzer bir atmosferi size yaşatacaktır. Yine yakın zamanda çıkan *Braid* de aynı Machinarium gibi bağımsız yapım bir oyun ve hem görsel hem de işitsel anlamda fazlasıyla tatmin edici. Henüz izlemediyseniz film olarak *Wall-e*, animelerden de *Howl's Moving Castle*, *La Maison en Petits Cubes* ve *Diary of Tortov Roddle* tavsiyemizdir.



Yukarı tırmanmak, bilyeleri almak ve anahtara uzanmak yok.

türlü detay, oyunu kusursuzluğun yanında bir yere yerleştiriveriyor.

GİDİŞ YOLU

Bir tutam piksel avı, birbiri veya dünya üzerinde kullanmanız gereken eşyalar ve elbette bol miktarda bulmaca. Klasik macera oyunlarıyla arasındaki fark nerede? Machinarium'da yalnızca karakterinizin çevresinde belirli bir alan içerisindeki nesnelerle etkileşime geçebiliyor, erişim mesafenizi artırmak amacıyla boyunuzu uzatıp kısaltabiliyorsunuz. Her iki şekilde de yürümek tam bir işkence, o ayrı. Bulmacalarsa hem mantıklı, hem de yer ve zamanlarının titizlikle ayarlandığını hissettiriyor size. Çoğu zaman bir odadan diğerine koşuşturmanız bile gerekmiyor. Bunun sonucu olarak da beklediğinizden biraz daha kısa, ortalama altı saat sürüyor oyun.

Kopya çekmenin bile bir zorluğu vardır, yakalanma korkusu olmasa bile suçluluk duygusuyla baş etmeniz gerekir. Macera oyunlarındaysa bir yerden bulmacaların çözümüne bakmak dayanılmaz bir çekiciliğe sahip olsa da bir kez yaptınız mı tuhaf bir tatminsizlik hissi verir. Kendi içerisinde iki aşamalı bir yardım sistemi barındıran Machinarium, bu görevi ağzınızda kötü bir tat bırakmadan yerine getiriyor. İpuçlarının ilki robotumuzun o an bulunduğu mekân ve karşılaştığı problem hakkındaki düşüncelerinden ibaret. Ben bir robot olsaydım ne düşünürdüm diye dert etmenize gerek yok, hazır düşünülmüşü var. İkincisiyse oyundaki tüm bulmacaların çözümlerini içeren el çizimi bir kitap ama doğrudan açıp okumanız mümkün değil. Kullanabilmek için her seferinde ufak bir oyunu tamamlamanız gerekiyor.

teknik sorunlar

Machinarium gayet sorunsuz bir oyun ama Flash altyapısı bazı bilgisayarlarda sorun çıkartabiliyor. Kimi oyuncular nafile çabalar sonucunda oyunu kaydedemezken kimileri kayıtlarının birden ortadan kaybolduğuna şahit oluyor. Oyun kayıt dosyalarını enteresan bir konumda sakladığı için eğer CCleaner tarzı bir program kullanıyorsanız, hepsini birden silmemek için ekstra özen göstermeniz gerekiyor. İlgili bilgi için tinyurl.com/machinarium-save adresine mutlaka bakın. Ayrıca yetişmediği için bu ayki DVD'mizde yer veremedik ama oyundaki birkaç ufak takılma hatasını düzelten bir yama yayımlandı, onu da tinyurl.com/machinarium-patch-01 adresinden indirebilirsiniz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Hem basit, hem de özgün
+ Bulmacalar ve düşünce balonu gibi sistemler başarılı
+ El çizimi grafikleri ve müzikleriyle hoş bir atmosfer yaratıyor
- Flash arayüzü
- Keşke hiç bitmeseydi

Boru anahtarı başlı robot için, çalışmak demek müzik demek.

"Siyah kep kardeşliği" ya da diğer bir deyişle kötü adamlar gününü gün ederken.

YARIM KALAN HAYALLER

Machinarium bir yana, macera türünün doğumundan bu yana ne kadar az geliştiğini görmek insanın içini burkuyor. Hâlâ bir yerde takıldığımızda işe yaramayacağını bildiğimiz halde alakasız nesneleri birbiri üzerine tıklıyor, aynı insanlarla tekrar tekrar konuşuyoruz, belki bir şey kaçırmışımdır diye. Düşünerek ilerlemeyi başaramadığımızda deneme yanılma yöntemine başvuruyoruz. Çünkü yüzlerce ve yüzlerce defa yanılsak bile eninde sonunda başaracağımız garanti ya da en azından biz öyle olduğuna inanıyoruz.

Bir oyunun insana kendisini aptalmış gibi hissettirmesi rezil bir durum; özellikle de bunun sebebi sadece bir oyun yapımcısının öznel mantığını kavrayamamak olduğunda. Macera oyunlarının temel sorunu bu. Oyuncuların sadece düşünmesi değil, belirli sınırlar dahilinde düşünmesi bekleniyor. Çok basit işleri tamamlamak için aynı bir Rube Goldberg makinesi gibi gereksiz derecede uzun işlemler gerçekleştirmek sıradan bir hal almış. Hatta çoğu zaman bir oyunu ikinci kez oynuyor ve ne yapmanız gerektiğini hatırlıyorsanız, deneme yanılma süreci devre dışı kaldığından oyun süresinin şaşırtıcı derecede kısaldığını fark ediyorsunuz. Yapımcılar iyi niyetli de olsa kasıtlı yapıyorlar bunu.

Son zamanlarda macera oyunları adına güzel günler yaşadığımız söylenebilir. Bölümler halinde yayımlananlar olsun ya da Machinarium gibi bağımsız yapım oyunlar, henüz mutlak serbestlik sağlayamasalar da farklı yaklaşımlar getirmeyi başarıyor. Flash ile hazırlanmış olmanın getirdiği farenin sağ tuşunu kullanamamak gibi kısıtlamalar haricinde neredeyse hiçbir eksiği yok bu oyunun. Biraz kısa sürüyor olmasının haricinde sonu da tatmin edici gelmeyebilir ama Machinarium sonuyla değil, oyun boyunca yaşadığınız tecrübeyle hatırlanacak bir yapım. Kaybetmenin mümkün değil ama gerekli olduğu, bir kısmını sevdiklerimle ama yine çoğunu tek başıma oynadığım, özgünlüğü yakalamayı başaran fevkaladenin fevkinde bir oyun içinde oyun Machinarium. Eğer onu anlatabildiysem, bir gün kendimi anlatabilmem için de hâlâ ümit var demektir.



"Benim adım da Eren, seninki de. O halde bundan sonra senin adın Robotcan olsun." Ve o günden sonra Eren, robotların atası anlamına gelen Robotcan ismiyle anılmaya başlandı.

son karar

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

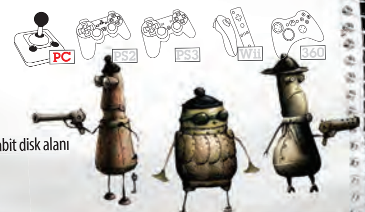
Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Machinarium son zamanların en iyi macera oyunlarından biri. Ve evet, android'ler elektrikli goyun düşler.

9.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera/Bulmaca > **Yapım:** Amanita Design
> **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam'de $20) > **Yaş Sınırı:** 10+
> **Minimum Sistem:** 1.8GHz işlemci, 1GB bellek, 380MB sabit disk alanı
> **Web Sitesi:** machinarium.net









PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

... VE KRAL, YEŞİL SAHALARA *GERİ DÖNMÜŞ GİBİ YAPAR* -VOLKAN TURAN



1- Kaleciler nedense hemen bacaklarını açıyor. Yemeyeceği varsa bile bacak arası gollerden bolca atabiliyorsunuz. Kavga çıkartır bu oyun!

2- Oyunda FB, GS, BJK ve Sivasspor resmi olarak bulunuyor. Gördüğünüz gibi de "madem oyunda varız, neden efeler gibi oynamıyoruz" diyorlar.


1



2

Oyun dergisinde yazıyor olmanın en güzel yanlarından biri, çoğu oyunun piyasaya çıkmadan önce elimize ulaşması. Herkesten önce oynamanız sizi diğerlerinin gözünde biraz "gıcık" yapar gerçi, hele de bu oyun Pro Evolution Soccer ise, durum daha da içler acısı olabiliyor. Telefonlarıma bile çıkmıyorlar ya, yakında arkadaşsız kalacağım bu yüzden! *"Abi oyun nasıl? Şurası olmuş mu? Burası düzelmiş mi? Yeni neler var? Geleyim mi size?"* sorularından bana da gına geliyor ve başımdan savıyorum artık. Ama tabii sizlere bunu yapmayacağım. İki ay önce yazdığım ön inceleme versiyonundan biraz daha gelişmiş olan tam sürüm PES elimize ulaştı madem, sözü fazla uzatmadan, insanı arkadaşsız bırakan bu oyunun incelemesine başlayalım.

UMUT FUTBOLCUNUN EKMEĞİDİR

Bir ürünü aldıktan sonra o ürünle mutlu mesut yaşamanın sırrı, ürünün çok iyi olması değil onu almadan önceki beklentilerin derecesidir. Büyük beklentilerin ardından çıkan nice iyi oyunlar sırf bu yüzden heba olmuştur. Bu konunun PES'le ilgisi, PES 2009'a dayanır (hatta 2008'e). Shingo "Seabass" PES 2009'u öyle bir övmüştü ki, yeni neslin getirdikleriyle kendimizden geçeceğiz sanmıştık. Gerçi geçtik kendimizden ama bu tamamen sinirden oldu. Top sektiren kaleciler, android futbolcular, ölümcül bug'lar, sorunlu yapay zekâ filan derken umutlar PES 2010 için biraz aşağı çekildi haliyle ve kazanan PES 2010 oldu. Haftalardır PES 2010 oynuyorum ve herhangi bir tarafı henüz bana batmadı. Keyif aldığım maçların haddi hesabı yok ve yapay zekâyı da çok beğendim... Evet bu kadardı inceleme. Oyunun notu da az ilerde. Dağılabilirsiniz…

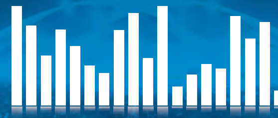
Şaka bir yana, yıllardır oyunun *FIFA* karşısında ezildiği iki şeyden biri grafikleridir diye yakınıyorduk (diğeri de lisanslar) ama durum artık tersine dönmüş (lisans hariç). PES 2010'un grafikleri, *FIFA10*'un grafiklerinden (hem konsol, hem PC'de) kesinlikle çok daha ileri. Tabii bunu geniş açı kamerasında görmek biraz güç ama detaylara biraz girdiğinizde ağzınız açık kalabilir. Futbolcularımızın suratlarında artık bir "ifade" var. *"Hey dostum, biz 3D bir modeliz, render'ımız da kısa sürdü zaten"* diye bakmıyorlar. Hatta ünlü futbolcuların, o bilindik surat ifadeleri (Drogba, Puyol, Messi, C. Ronaldo, Raul, Rooney vs.) aynen oyuna aktarılmış. *"Aaa ne kadar da benzemiş"* demiyorsunuz, sanki o anda TV'de maç izliyormuşsunuz gibi geliyor.

Bu başarının arkasında da ışıklandırma dinamiğinin gücü yatıyor. Gündüz maçlarında değil ama akşam maçlarında stadyumun ışıklarının yüzlerde nasıl patladığını, patlayan yerin nasıl detaylı olduğunu, futbolcunun nasıl yorulduğunu, üstüne başına bakarak da çok fazla faule maruz kalıp kalmadığını rahatça anlayabiliyorsunuz. Bu görsel zenginlik daha ilk dakikalarda keyfinize keyif katıyor.

MÜZİKLER

PES'in müziklerini genelde beğenmezdik. Konami çalışanları mı yapıyordu artık bilemeyeceğiz ama çok sıkardı. Şimdiyse vermişler parayı, almışlar ünlü gruplardan, sanatçılardan şarkıları. FIFA'yla yarışamasa bile gayet umut verici. Aynı şeyi spikerler için söyleyemeyeceğiz. Çok sıkıcılar. Bu konuda FIFA'dan yardım almalılar.

Oyundaki gruplar: Stereophonics, Keane, Dj Shadow, Klaxons, Paul Weller, Delphic, The All American Rejects, The Chemical Brothers, David Holmes, The Urgency, Kaiser Chiefs, Andrew W.K. Hoobastank, McRider, Missing Scene



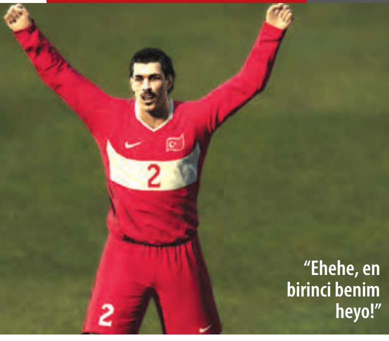


Replay'lerde görüntü bir harika. Görüntü bulanıklaşıp çok iyi bir derinlik kazandırıyor.

TAKTİĞE BİR ÖMÜR AYIRIN

Hakem düdüğünü çaldıktan sonra muhtemelen benim gibi bir süre, *"ne olmuş bu oyuna yahu?"* diyeceksiniz. Oyun yine yavaşlatılmış. Böyle giderse yavaşlatıla yavaşlatıla 2013'te PES'i geri geri oynanacağız. Oyunun yavaşlamasıysa daha "gerçekçi" olma ihtiyacından kaynaklanıyor. En başından beri PES'in vurucu yanı buydu; gerçekçilik. Son senelerde bu biraz ıskalandı, kısmen yakalansa bile keyif vermedi ama bu sefer gerçekçilik-eğlence arasındaki denge çok iyi tutturulmuş. Oyunun hızı eşliğinde futbolcuların pasları, şutları, dönmeleri, çalımları kısacası her şey yavaşladığı için tempo sorunu yok. Oyunda tempo olduğu için de maçlardan kesinlikle keyif alıyorsunuz. Benim Master League'den kısa sürede sıkılmamın nedeni buydu. Bir süre sonra maçlar "öylesine" oynanıyor gibi geliyordu. Mecburiyetten tamamladığım maçlar gibiydi ama PES 2010'da böyle bir hisse kapılmadım. Her maça final havasında çıktım ve en üst zorluk seviyesinde kıyasıya savaştım. Nedeni de yapay zekânın ortalamanın üzerine çıkmış olmasıydı.

"Yapay zekâ iyi mi abi?" sorusu basittir ama cevabı o kadar değil. Bu, birkaç özelliğin birleşmesinden oluşan bir zincir aslında. Halkalardan biri, kurduğunuz taktiğe oyunun daha iyi cevap >>


"Ehehe, en birinci benim heyo!"



"Orta – gol" taktiği artık pek işlemiyor. Ama işledi mi de ya gol ya korner oluyor.

>> veriyor oluşu. Sizi bilmem ama ben şu tuşlara atanan stratejileri kullanan çok az oyuncu gördüm. Topu çalarsınız, kontratağa kalkarsınız, siz orta sahayı geçmişsinizdir ki daha yeni yeni size destek gelir ama kaleyi karşıdan gördüğünüzde önünüzde ara pası atacağınız veya orta keseceğiniz biri yoktur. "*E hani CA tuşuna basmıştım!*" olursunuz. En azından eski oyunlarda böyleydi.

PES 2010'da bu sorun yüzde 100 giderilmiş demiyorum ama bu strateji bir öğeyle daha desteklenmiş: Eski adıyla Formation'a girdiğinizde, yedi özellikle karşılaşacaksınız. Bunlardan **Attack Balance** özelliği, takımınızın maç sırasında nasıl bir denge izleyeceğini ayarlar. Ben 3 numaralı özelliğini kullanıyorum örneğin, böylece defansta ve atakta takımım dengeli davranıyor; aynı şekilde geri gelip ileri çıkıyor. Bir diğer önemli ayar da **Change Formation**. Burada ben 1 numarayı kullanıyorum. Böylece takımım ortadan yardırmayı tercih ediyor. Ben de futbolcularımı buna göre sahaya diziyorum. **Change Game Plan** ayarı da, az önce bahsettiğim gibi önceden kullanmadığımız takım stratejisini tüm takıma yaymak mı yoksa bireysel düzeyde tutmak mı istediğimizi belirliyor ve ona göre tuş dağılımını seçebileceğinizi gösteriyor. Durun, daha bitmedi. Daha sonra **Player Index**'e girip, size hangi futbolcular yardım etsin istiyorsanız onları seçiyor, kart ayarlamaları yapıyorsunuz. Örneğin siz kanattan ilerlerken diğer kanattaki oyuncu da sizle paralel gelsin, bu sırada AMF sola doğru kaçsın, ben forvete ara pası verdikten sonra, yine aynı forvet diğer tarafa koşu yaparak defans arkasına sarksın ve siz de tehlikeli bir orta yapın. Eğer forvet yakalayamazsa, diğer kanattan koşan oyuncu buna yetişsin, atağınız sürsün… Tüm bu ayarlar oyunda gerçekten yer alıyor açıkçası. Sıkılmadım oturdum kurcaladım, denedim, test ettim ve sonuç: Süper olmuş. O yüzden "*yapay zekâ, yani Team-Vision 2.0 olmuş*" diyebilirim gönül rahatlığıyla.

Eğer "*bu kadar uğraştıktan sonra ne anlamı var*" derseniz de, oyunun isminin PES olduğunu hatırlatırım sizlere. Eğer tek tuşla veya otomatik yapılabiliyor olsaydı bunlar, rakibiniz de yapardı. İyi oyuncuyu kötü olandan ayıran şey, şuta basıp sonra da hemen pas tuşuna basarak fake atabiliyor olmak değil PES'te!


Türkiye Milli Takımı oyunda güçlü yapılmış. O kadar ki, Bosna'yı yenebildim!

DEĞİŞMİŞSİN GÖRMEYELİ (TAM OLMASA DA)

Aklınızdaki takım oyununu sahaya yansıttığınıza göre, gelelim diğer merak edilen öğelere. Şutlar, paslar, çalımlar, kaleciler, sekmeler, hakemler nasıl diye merak ediyordum mesela ben oyunun ilk dakikalarında. Siz de aynı şekilde merak edersiniz diye düşündüğümden bu sırada gidelim. Şutlarda büyük bir değişim yok. Sadece o, hani "PES'e has bir şut atma hissi" vardır ya, bir anda içinizden şut çekmek gelir ve içgüdüsel olarak bilirsiniz ki tehlikeli bir şuttur o; bu his yer değiştirmiş. Tekrar alışmanız için de bol bol oynamanız gerekiyor oyunu. Uzaklardan çok gol olmuyor eğer şut ustası futbolculardan biriyle şut çekmiyorsanız. Örneğin Gerrard her türlü gol atabiliyor ama bir Henry veya Drogba 30 metreden, çaprazdan filan çok nadir gol atabiliyor artık. Anca kaleci hatası lazım.

Paslara gelecek olursak, yine istenen düzeyde değil maalesef. Algılama süresi yine çok uzun. Konami "*siz tuşa bastığınız anda futbolcu pas veremez çünkü bu arcade olur*" demekte ısrarcı, ama gücü az kulüp takımlarında bu büyük bir sorun haline geliyor ve ortaya "*büyük takım-küçük takım*" ayrımını çıkarıyor. Bu, pasa geç cevap verme durumu şutlarda da biraz geçerli. Futbolcu iki saniye sonra şutunu anca çekebiliyor. Ara paslarda sorun yok. Önceki oyunlarda cuk diye aradan giderdi pas, bir nevi otomatikti, şimdiyse o kadar kolay değil. Gerçekten bir ara pas şansı varsa top oradan geçiyor, yoksa rakibe kaptırıyorsunuz. Havadan paslar (L1 + Üçgen) daha bir leziz olmuş. Hissediyorsunuz o topun oradan gidip oyuncunuzla buluşacağını sanki. Bir de çok rahat yapamıyorsunuz zaten bu pas türünü.

Çalımlarda devrimsel olmasa da değişim var (bkz. Teknik Antrenör kutusu). Gücü yüksek takımların, gücü yüksek

TEKNİK ANTRENÖR

İşte PES 2010'da yapabileceğiniz bazı hareketler. Zamanında yapabilirseniz çok kullanışlıdırlar (dijital pad'ten yapılırlar).


Heel Rush Feint: Dribbling Acc'si 75 ve üzeri olan futbolcularla yapılır. Hareket ettiğiniz yönün 90 derece yukarısı veya aşağısına bastıktan hemen sonra koşma tuşuna (R1) basmalısınız. Rakibi geçebilecek çok kısa bir zaman kazanırsınız.

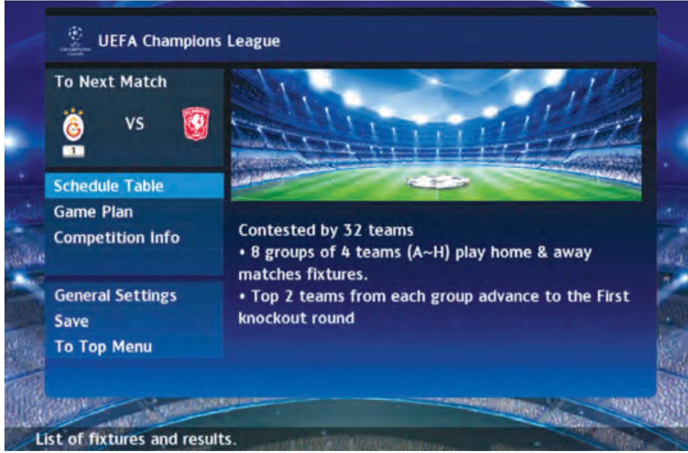

Drag Back Turn 1: Dribbling Acc'si 80 ve üzeri olan futbolcularla yapılır. Top durur ve rakip karşınızdayken yüzünüzün dönük olduğu tarafın tam tersine basıp hemen 90 derece yukarısına bastığınızda futbolcunuz ayağıyla topu geri alırken yukarı doğru çeker ve rakibi yanıltır.


Rabona: Futbolcunun Foot Freq'i 3 veya daha az olmalı. Ayrıca Shot Tech'i de 80 veya üstü olmalı. Koşarken, şut çekmek için kötü bir anda, zayıf ayağınıza top geldiğinde şuta basın. Eğer Rabona'nın fake'ini yapmak isterseniz bu sırada R1+R2'ye basın.


Step Over: Dribble Acc'si 80 veya üzeri olan futbolcularla yapılır. Koşma tuşundan eliniz çekin ve ilk önce ileriye doğru basıp hemen arkasından 90 derece yukarı/aşağı yapın. Futbolcunu ilk önce ayağını topun üzerinden geçirecek sonra topu yukarı çelerek kendisine alan açacaktır.

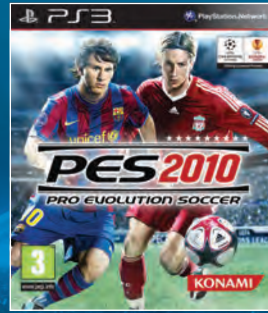

Full Turn: Rakibe sırtınızı dönmüşseniz ve bu sırada durup, topun üstüne ayağınızı koymuşsanız, ters yönden başlayarak dört yön tuşuna da tane tane ama hızla basın. Ayağınızla topu muhafaza ederek 360 derece döneceksiniz. Yapması oldukça zordur ama top kaptırmakta iyidir.

UEFA Şampiyonlar Ligi ayrıcalığı PES'te devam ediyor. Bu moda girince oyunun görselleri bir anda mavileşiyor. Şu an Fiorentina, A. Madrid, Olympiacos ve Lyon UŞL altında bulunmuyor ama ücretsiz bir güncelleme ile bu takımlar da bu mod altına eklenecek.



ONLINE ARENA HAKKINDA

PC versiyonunda Online oyun oynamak Çin işkencesine dönüşebiliyor. İki saat boyunca sadece üç maçım kesilmeden bitti örneğin (o da yarı yarıya lag'li). 10 maç yapma girişiminizin 8 tanesi yarıda kalıyor şu sıralar. PS3'te ise durum böyle değil. Oyun Sony sunucularını kullandığı için 10 maçın 7 tanesini çok rahat bitirebiliyorsunuz. Lag var ama bu sizi çok rahatsız etmiyor. Dribbling'leri, normal pasları ve zamanında şutları çekebiliyorsunuz. Sadece milimetrik ara paslarında ve top alma/kaptırmada sorun çıkabiliyor o kadar. Community, Legend ve Ranking maçları Online oynayabildiğiniz için PS3 versiyonunu öneririz (son puanımız aynı olsa da). Ayrıca Online arenada Quick Match'lar daha iyi seçiliyor. Profiliniz daha detaylı olabiliyor ve daha çok Konami turnuvaları var. Dilerdik ki FIFA'daki gibi gerçek hayattaki futbol dünyası gelişmeleri de oyuna yansısın ama Konami buna sıcak bakmıyor hala.





Hangi ayarda nelerin gerçekleştiğini İngilizce biliyorsanız kolayca anlayabilirsiniz. Bilmiyorsanız da dert değil, yukarıdaki sahadaki renkli noktaları izleyin.

"UZAKTAN ŞUT ÇEK, DİĞER FORVETİNLE TAMAMLA, GOL OLSUN" TAKTİĞİ BU OYUNDA İŞLEMİYOR ÇÜNKÜ ARTIK O TOP GENELDE KORNERE ÇIKARILIYOR.

futbolcularıyla bile çalım ata ata ilerlemek çok zor. Çünkü dengeniz bozuluyor, hızınız düşüyor ve bu da hamle yeme olasılığını artırıyor. Tabii ki bunu fake olarak da kullanmak elinizde. Yine de siz dribbling'e çok güvenmeyin. Side Step'i unutun. Son çizgiye inip geri çekip içeri süzülmeyi her futbolcuyla yapmayı aklınıza bile getirmeyin. Ayıp şeyler bunlar. Lütfen!

Kaleci ve hakemlere yeni bir paragraf açmak gerek. Çünkü kaleciler PES 2009'daki gibi topları sektirmiyor. "*Uzaktan şut çek, diğer forvetinle tamamla, gol olsun*" taktiği bu oyunda yok çünkü yeni fizik hesaplamaları sonrası top genelde kornere çıkarılıyor. Yine de sorunsuz kaleci yapamamışlar. Birincisi, üstüne gelen şutlarda kaleciler ellerini kollarını paniklermiş gibi açmadan duramıyorlar. Bu da hızlı şutlarda kulak yanından, koltuk altından, tırnak ucundan gol yenmesine neden oluyor. En çok da bacak arasından gol atılıyor. Tamamen istemsiz yani. İkincisi de, kapattığı yerlere gelen hızlı şutları kurtarayım derken kalecinin topu içeri alması. Uyanık oyuncular bu açığı çok iyi değerlendirecektir diye düşünüyorum.

Ön inceleme versiyonunda futbolcular arasında çok sekme oluyordu, topun fiziği sorunlu gibiydi, neyse ki bu sorun giderilmiş. Bilardo oynamıyorsunuz.

Hakemler de yapay zekâdan nasibini almışlardır diye umut ediyordum ama alamamışlar çünkü milimetrik ofsayt kararlarının dışında çoğu kırmızı-sarı kart ve faul kararları yanlış oluyor (e gayet gerçekçi olmuş işte! – *Sinan*). Avantaj kuralını adamakıllı kullanamıyorlar ve pasif ofsaydı hiçe saymaktan bıkmıyorlar. "*Hakem hata yapar ama çaktırmaz*" gerçekçiliğinde yola çıkmışlar olsa gerek.

OFFLINE DA SEVERİZ SENİ

Become A Legend modu aynı heyecanda devam ediyor diyebilirim. Yine bir futbolcu yaratıp bir takıma giriyor, takımınızda yer almak için antrenman maçlarında kendinizi gösteriyor ve sonra da mevkinizde harika oynayarak, daha fazla puan kazanıp daha güçlü hale gelerek, efsane olana kadar oynuyorsunuz bu modu. Dilerseniz de sanal alemlere taşabilirsiniz bu karakterle. Online moduysa bu yıl düzelmişe benziyor ama kusursuz değil (bkz. Online Arena kutusu). Master League yine en uzun zaman harcayacağınız mod olacak. Tüm ligi ve kupaları düşündüğünüz gibi bununla beraber genç takımınızın durumunu, burada kimlerin transfer olup olmayacağını, sponsor anlaşmaları, harcamalarınız, toplamda kasanızda eksi misiniz, artı mısınız, hangi futbolcunuz sizden memnun, hangisi değil ve niye gibi birçok uğraşınız var. Unutmamak gerekir ki, futbolcularınızın her kartı yok. Onlara, parasını harcayarak istediğiniz kartları alıyorsunuz ama ortalama sekiz hafta kadar başka antrenman yapamıyorlar. Bu tip uzun vadeli planları da hesaba katarak oyuna devam etmelisiniz kısacası.

PES 2010 alemin en kral futbol oyunu değil ama yeni neslin en iyi PES oyunu olduğu kesin. Seabass da zaten kafasındakileri oyuna yansıtabildiğini ama hâlâ tam anlamıyla her şeyin yerine oturmadığını dile getiriyor yeni nesil için. İki, belki de bir seneye kalmaz, PES ciddi anlamda ortalığı kasıp kavurabilir ama bu yıl sadece PES severleri memnun edecek durumda. PES6'dan değil, *Winning Eleven 3*'ten beri biriktirdiğim bilgilerime dayanarak diyebilirim ki, PES 2010 *kesinlikle* bir PES 2009 güncellemesi değil. Oyun, yüzde 100 olmasa da yeni kodlar üzerine inşa edildi. Siz dedikodulara kulak asmayın, bu tuzağa düşmeyin sayın okuyucu... Eğer biraz daha basit, hızlı, eğlenceli ve arcade futbolu tercih ediyorum diyorsanız, *FIFA10*'un konsol versiyonları aradığınız adres (PC'deyse kesinlikle PES 2010 ezip geçiyor). Ama sinir bozukluğu yaşamadan oynanacak bir PES arıyorsanız, PES 2010'un geçen seneki gibi bir hayal kırıklığı yaşatmayacağına emin olun. Afiyetle oynayabilirsiniz.



Oyundaki "360 derece kontroller" özelliği, maalesef FIFA10'daki kadar güzel hissedilmiyor ve çok işe yaramıyor. Sanki FIFA'dan duyup son anda eklemişler gibi...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Animasyonlar, grafikler harika
+ Taktiksel derinlik
+ Tempolu ve daha derli toplu oynanış
+ Yapa zekâ
+ Müzikler
- Hâlâ ve inatla spikerler!
- Kaleciler
- Pasa tepki süresi
- Hakemler
- Online arena

> Tür: Futbol **> Yapım:** Konami **> Dağıtım:** Aral İthalat (PC 90TL, PS3 179TL) **> Yaş sınırı:** -
> Minimum sistem: P4 2.4 GHZ CPU, 1GB RAM, 8GB HDD, GeForce FX / ATI Radeon 9700)
> Önerilen sistem: Intel Core2 Duo 2.0 GHz CPU, 2GB RAM, GeForce 9700 / ATI Radeon HD2400)
> Web Sitesi: http://www.konami-pes2010.com

SON KARAR

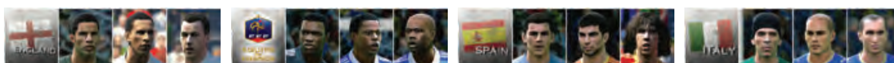
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Kusursuz olmasa da oynanmayı hak eden bir PES var elimizde. Uykusuz gecelere merhaba diyebilirsiniz.

8.5





TROPICO 3

OYUNUZU EL PRESIDENTE'YE VERİN, YOKSA BİZZAT KENDİSİ GELİP ALIR - BURAK AKMENEK

Diktatörleri hiç kimsenin, özellikle de demokrasinin tadını bir kez almış olanların asla sevemeyeceğine eminim. Ama diğer yandan her topluluğun bir lidere ihtiyaç duyduğunu, özellikle küçük toplulukların tek bir lider tarafından idare edildiğini de tarihin ve bugünün bir gerçeği olarak kabul etmek gerekiyor. Eh, Tropico gibi bir oyunda zaten bizzat yönetimi elinde tutan kişi olarak bundan yakınacağınızı da pek sanmıyorum. Öyleyse ben bu girişi ne demeye yaptım? Neyse, biz en iyisi tütün ekip dolar biçelim!

HAYALİNDEKİ DİKTATÖRÜ YARAT

Diyelim başınıza talih kuşu kondu ve küçük de olsa (75 kişi hepi topu) bir topluluğun ve doğal kaynakları son derece zengin bir adanın başına geçiverdiniz. Silahlı kuvvetler de emrinizde. Yediğiniz önünüzde, elleriniz ülkenin cebinde. Böyle bir küçük krallığa sahip olma fırsatını kim teper ki? Eh madem başına geçtiniz, yönetiverin bari. Öyle değil mi?

Oyuna başladığınızda 1949'dan itibaren adanızın başına gelenlere dair bir video izliyorsunuz. Daha sonra karşınıza bir karakter yaratma ekranı geliyor ve olayların ardından yönetimi devralacak olan liderinizi buradan seçiyorsunuz. Tarihten ve günümüzden çeşitli diktatörlerin yer aldığı hazır listeden kimseyi beğenmezseniz, elinizdeki az miktarda kişiselleştirme özelliğini kullanarak hayalinizdeki diktatörü de tasarlamayı deneyebilirsiniz. Burada yalnızca görünüşü değil, karakter için olumlu ve olumsuz özellikleri de belirliyoruz. Ben bıyıkları James Hetfield'a benzeyen, kadın düşkünü ama tırnaklarıyla kazıyarak bu mevkiye ulaşmış bir karakter yarattım (şahsımla alakası yok, bu özellikleri bana daha politik geldi inanın). Derdim Amerika'yla iyi geçinen ve halktan fazla olumsuz tepki almayacak bir lider yaratmaktı. Bu arada tüm bunları yaparken parmaklarımın fare üzerinde istem dışı olarak ileri geri hareket ettiğini ve içgüdüsel olarak tempo tuttuğumu fark ettim. Çünkü oyunun müzikleri harika! Eğer Latin müziklerini seviyorsanız Tropico 3'ün parçalarına bayılacaksınız. İki buçuk yıl salsa dersleri almış biri olarak oyuna devam etmekle dans etmek arasında kararsız kaldığımı itiraf edeyim. Hatta geçenlerde gene böyle bir durumda Damla'yı tutup ofisin ortasında iki defa döndürdüm. Ama bu başka bir hikâye.

TÜTÜN EK PARAYI GÖTÜR

Minik adamız, 1940'lı yıllardan soğuk savaş dönemine ve birazcık da sonrasına kadar yönetimimiz altında kalıyor. Bu arada süper güçlerden dış yardım alıyoruz. Ayrıca ülkemizin topraklarında bin bir tane casus hikâyesi dönüyor; zengin şirketlerin kâr planları, isyancıların darbe yapma çabaları gibi Ali Cengiz oyunları oynanıyor. Tüm bunlar ve oyunda başımıza gelen rastlantısal olaylar, Tropico 3'ü sıradan strateji oyunlarından ayırıyor. Yoksa Tropico tipik bir "aynı sırayla binaları dik, parayı vur, bölüm kazan" oyunu. Hatta oyunda iktidar için oylama yapma ve oylamaya hile karıştırma seçenekleri bile var ama gerek kalmıyor. Mesela ben hiç seçim kaybetmedim, ülkedeki insanların politik eğilimlerine göre bir orta yol tutturursanız sizin de kaybedeceğinizi sanmıyorum.

Oyunun başında size iki adet çiftlik ve birkaç bina veriliyor. Tüm yapmanız gereken çiftliklerden birisini tütün ekmek için kullanıp uygun yerlere bundan iki adet daha dikmek, o kadar. Tütün, uluslararası piyasalarda en çok rağbet gören mal. İleride bunun yanına bir de sigara fabrikası kurdunuz mu iş bitiyor. Bir de adanızda yaşayanlara apartmanlar dikip bunları kalitesini zaman içerisinde artırmalı ve kiralarını da düşük tutmalısınız. Böylece gecekondu mahalleleri de ortadan kalkıyor. Gecekondular olmayınca hem ülkenin yaşam standartları yükseliyor hem de ülke turistler için daha çekici bir yer halini alıyor. Zaten sahile bir turist iskelesi bir de otel diktiniz mi tamamdır. Eğer o senaryoyu kazanmak için "şu kadar mal ithal et" gibi zorlayıcı bir görev de verilmediyse turizmle bütçeyi toparlıyorsunuz. Zamanla tesisleri geliştiriyor


Burası tütün tarlası. Eğer muz ekseydim muz ağaçları, mısır ekseydim mısır koçanları olacaktı. Oyunun böyle bir ayrıntıya önem vermesi gerçekten çok güzel.



İşte turistleri adanıza çekecek tesislerden bir tanesi. İsteyen denize girsin, isteyen havuza.



Arkadaki sünnet çocuğu kılıklı benim. Böyle halkın arasında bol bol takılacak ve onlara moral vereceksiniz. Sizin bir şey yapmanıza gerek yok. Zaten adamınız kendi kendine takılacak.



Aman diyeyim, hava kirliliğine dikkat edin. Yoksa çevreciler yakanızı bırakmaz.

ve artık para durumuna bakma ihtiyacı bile duymaz oluyorsunuz. Ha bu arada, adayı bir çekim merkezi haline getirdikten sonra bir göçmen bürosu kurup ülkenize gelenleri kontrol etmeniz de önemli. Yoksa bir anda topraklarınız işsiz güçsüz cennetine dönüşebilir. Ayrıca pazarlar kurup yemekleri düzgün bir şekilde dağıtmalı, her yere yol götürmeli ve insanların araba edinmesini sağlamalısınız. Oyunun bundan sonrası teferruat. Havalimanı, hayvanat bahçesi, spor kompleksi gibi lüksleri de hallettiniz mi adanızdaki herkesi mutlu edebilirsiniz.

NE! ADAMDA BOMBA MI VAR?

Şimdi gelelim oyunun en keyifli kısmına. Böyle paşa paşa bina kurarken hooop sizin tütün fabrikasına teröristler baskın yapıyor ve 4000 dolar fidye istiyor. Fidyeyi verseniz pısırık bir başkan olacaksınız, adamlara askeri operasyon düzenleseniz işçiler ölecek, bomba aramaya kalksanız üretim duracak. İşte bu ve benzeri olaylar oyunun eğlence düzeyini yükseltirken, sizin halk gözündeki konumunuzu da etkiliyor. Üstelik yaptığınız seçimlerin sonuçlarının ne olacağını da her zaman bilemiyorsunuz. Mesela ben sorun çıkartan bir genç turisti içeri tıktırdım. Adam bir Amerikan senatörünün oğlu çıktı. Buyurun size politik kriz! Politik sorunlar bir yana, doğal felaketler de her an başınıza iş açabilir. Bir anda adanızı yıkabilen tayfun ve depremlerle karşılaşabiliyorsunuz ve binalarınız yerle bir oluyor. Size hangi binaların yıkıldığı söyleniyor ama bir yıkıntı göremediğinizden, eğer nereye ne diktiğinizi ezbere bilmiyorsanız nereleri kaybettiğinizi de göremiyorsunuz. Ben bu yüzden tütün çiftliğimin enfes konumunu kaybettiğimi bilirim. Felaket olunca tüm dünyadan yardım paraları geliyor. Bu da yaralarınızı sarmak için size az da olsa kaynak sağlıyor.
Oyunda çeşitli emirler vererek sıkıyönetim ilanından büyük ülkelerle müttefik olmaya ve sosyal reformlara kadar birçok şeye karar verebiliyorsunuz. Hatta topraklarınızda atom bombası denemesi yapılmasına bile müsaade edebilirsiniz. Tabii ki her sivri kararın bazı istenmeyen sonuçları var. "Ben paşa paşa orta yolda kalayım" da diyebilirsiniz. Ama bu defa da mutlaka birileriyle papaz oluyorsunuz. Muhafazakârlar katedral istiyor, asker yanlıları askeri üs dik diyor, komünistler insanlar için daha iyi evler inşa et derken kapitalistler sizi sömürmeye çalışıyor. Tam bir muz cumhuriyeti oluyorsunuz özetle.

GEREKSİZ ŞEYLER

Oyunda zamanın üç farklı hızda akmasını sağlayabiliyorsunuz, ben tamamında en hızlıda oynadım. Nasılsa bir bina dikeceğiniz veya kararlar vereceğiniz zaman oyun otomatikman duruyor. Ayrıca tüm vatandaşlarının tek tek ihtiyaçlarını görebiliyor, en son ne düşündüğünü vs okuyabiliyorsunuz. Ama bunu da çok kullanacağınızı sanmam. Oyundaki rastlantısal olaylar bir yerden sonra kendini tekrarlıyor ve her bölümde farklı topografyaya da geçseniz sonuçta yapacaklarınız belli olduğundan stratejiniz değişmiyor. Yalnız tüm oyun boyunca size radyodan eşlik edecek olan DJ, oyundaki hareketlerinize göre anonslar yaparak kararlarınızın ne kadar doğru veya yanlış olduğu hakkında da size bazı bilgiler veriyor. Özetle ses, müzik, DJ anonsu derken ses kullanımı açısında harika bir oyun çıkmış. Ayrıca binaların görünüşü, karakterlerin davranışları da eğlenceli. Rastlantısal olaylar ise oyunun monoton olmasını engelliyor. Fakat aynı olaylar farklı senaryolarda başınıza yine gelince ne seçeceğinizi bildiğinizden okumadan geçiveriyorsunuz.



Bir diktatör için ne sıkıcı şeyler bunlar! Yiyeceklerin kalitesi, halkın mutluluğu da neyin nesiymiş canım?!

Tropico 3 kesinlikle eğlenceli bir oyun. Ama uzun süre oynayacağınızı garanti edemem. Ama "bir diktatörü oynayıp bir yandan İspanyolcamı geliştirirken bir yandan da halkın canına okuyacağım, üstüne de İsviçre'deki kasamı dolduracağım" diyorsanız Pedro'lar ve Juanita'lar burada, buyurun onları yolun.

BURADA DA MI POLİTİKA?

Ne demek burada da mı politika? Bu oyunun her şeyi politika zaten. Tamam üretim, para kazanma vs önemli ama kafayı paraya takıp ülkenizdeki politik grupları takip etmezseniz seçimleri kaybetmeniz işten bile değil. Hadi onların gönlünü bir şekilde yaptınız diyelim. Bu defa da iki süper güç arasına sıkışıp kalma ihtimaliniz var. Eğer SSCB ya da ABD'den birisini kızdırırsanız, üzerinize suikastçı gönderecek kadar ileri gidebiliyorlar. Hatta ülkenizde çıkmak üzere olan isyanın ve protestoların arkasından bile onlar çıkabiliyor. Size karşı yürütülen bu komployu halka ifşa etmeye kalkarsanız bu defa da o ülkeyle aranız iyice bozuluyor. Sessiz kalarak ilişkilerinizi düzeltme şansınız var ki bu da o ülkeden tekrar maddi yardım alabileceğiniz anlamına geliyor. Bıçak sırtında politika diye sanırım buna deniyor.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Müzik, karakter sesleri ve radyo spikeri harika
+ Rastlantısal politik olaylar oyunu akıcı kılıyor.
+ Emirler yayınlamak oyunun akışını değiştiriyor
+ Animasyonlar çok eğlenceli
- Ekonomiyi ayağa kaldırmanın yolu hep aynı şeyleri sırayla kurmaktan geçiyor
- Bir iki bug

> Tür: Strateji **> Yapım:** Haemimont Games **> Türkiye Dağıtıcısı:** Yok **> Yaş Sınırı:** 7+ **> Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon X1800 Ekran Kartı, 2.35 GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 9600/ATI Radeon HD 4870 Ekran Kartı, 2.35 GB sabit disk alanı **> Web Sitesi:** www.tropico3.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Diktatörlerin ayakta kalabilmek adına ne maymunluklar yapması gerektiği görmek için bile oynamaya değer.

7.5



Risen

SENİ SEVMEYİ GERÇEKTEN İSTEMİŞTİM

- ERCE GÜVEN

Uyarı: Piranha Bytes'ın adını duyunca tüyleriniz diken diken oluyorsa yazının devamını okumaya tenezzül bile etmeyin. İstisna: Ama eğer *Gothic*'le yatıp *Gothic*'le kalkıyorsanız ya da en azından bir aralar öyle yaşadıysanız Risen'a bir şans vermelisiniz. Sonuç: Bu oyunun ömrümden geri çevrilemez bir zaman dilimini çaldığını düşündüğüm için bu girişi yaptım çünkü *Gothic* sevenler kümesinin dışında kalan biri olarak ben ne yaptım ne ettimse Risen'ı sevmedim, sevemedim. Alâkasız: Ama diğerleriniz için hâlâ umut var…

GOTHIC'IN İZİNDE

Esrarengiz bir gemi kazası sonunda kıyılarına vurduğunuz volkanik bir adada geçiyor Risen. Her "açık dünya" RYO'da olduğu gibi aralarında seçim yapmanız gereken taraflar, "büyücü mü olsam, savaşçı mı?" türünden sorularınızı yanıtlamak ve size yardımcı olmak üzere bekliyor. Adada yaşayanlara hayatı zindan eden Inquisitor ve onun yönetiminde gençlerin beyinlerinin yıkandığı manastırdan mümkün olduğunca uzak durmaya çalışırken, bir yandan da kıyı kasabası Harbor Town'da asi Don ve adamlarının tuhaf işlerine ne derece karışacağınıza karar vermek durumunda kalacaksınız. Aslında oyunun çok büyük bir bölümünde her bir işe burnunuzu sokabilecek ve farklı tarafların size sağlayacağı avantajlardan yararlanabileceksiniz.

Oyunda karşılaşacağınız karakterlerin neredeyse tamamı harabelerde yapılan kazılarda ele geçirilen artifact'lerin peşinde. Ana hikâyenin sizin için çizdiği yolda ilerlerken, yapıp yapmamakta özgür olduğunuz ve saymakta güçlük çektiğim miktarda yan görev de sizi bekliyor olacak. Aslına bakarsanız buraya kadar her şey, serbestçe dolaşabildiğiniz sağlam bir RYO'dan isteyebileceklerinizin toplamı: Çizgisel oynanıştan uzak, hayati kararların verilebildiği, opsiyonel görevlerle dolu, istediğiniz gibi dolaşabildiğiniz bir RYO. Fakat ne yazık ki işlerin acıklı bir hale gelmesinin temel sebebi de bu.

BU SON OLSUN PIRANHA BYTES

Açıkçası Risen ilk büyük hatasını doğru düzgün uygulamayı başaramadığı "serbest dünya" yaklaşımıyla yapıyor. Daha oyuna başlar başlamaz karşınıza çıkan kurtların sizi saatte 300km hızla yediğini gördüğünüzde, sekizinci tekrarda falan sabrınızın taşmaya başladığını hissediyorsunuz. Oyunun mantıksız zorluk seviyesini sineye çekiyor olsanız bile, kamera ve karakter kontrolleri o kadar kötü ki oyunun zorluğuna bir zorluk daha eklenmiş oluyor. Hele bir de buna on yıl önceki RYO'larda bile görmediğim kötülükte bir dövüş sistemi eklenince işler iyice zıvanadan çıkıyor.

Farz edelim saçma kontrolleri, çileden çıkaran dövüş sistemini görmezden geldiniz… Ama Piranha Bytes'ın yakanızı o kadar çabuk bırakacağını sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Bence serbest bir RYO dünyasının olmazsa olmazlarından biri doğru düzgün bir harita sistemidir. Üzülerek söylüyorum ki Risen bunu bile çok görüyor size. Oyunun başından itibaren bir haritanız zaten yok, çalışıp kazandığınız haritalarsa sadece sabit birer resimden ibaret. Yani ne bir detay, ne de nerede olduğunuzu, nereye gittiğinizi gösteren bir yönerge... Sadece sabit bir resim üzerindeki ok işaretinden ibaretsiniz. Cehennemin dibine gidiyor olsanız bile haberiniz olmaz anlayacağınız. Eh, durum böyle olunca da lvl 100 kirpilerin arasına dalmaktan yırtmış olsanız bile, ulaşmaya çalıştığınız harabeler yerine kendinizi deniz kıyısında buluveriyorsunuz. Ama diyelim şu 100. seviye kirpilerin arasında buldunuz kendinizi. O zaman işler iyice eğlenceli hale gelecek

Bu kadına iyi bakın. Çünkü oyunda gördüğüm tek kadın modeli buydu. Yani yol arkadaşınızın da, etrafta gezinen "Townswoman"ların da handaki cilveli bayanların da tipi aynı.



demektir. Hemen kılıcınızı çekin ve saldırıya hazırlanın. Ama o da ne? Bu kirpilerden üç tane var ve her taraftan size dalıyorlar. Bu durumda size iyi şanslar dilemekten başka çarem kalmıyor çünkü ölmeniz sadece dört saniye sürecek. Tabii "sağlık iksiri içerim, kirpileri döverim" diyorsanız orası ayrı. Sevgili kirpilerden birkaç saniye müsaade istemeniz lazım. Neden mi? Çünkü önce kılıcımızı kınına geri koyacağız sonra da iksirimizi çıkarıp afiyetle içeceğiz. "Su içene yılan bile dokunmaz" misali ağır hareket ettikten sonra yeniden kılıcımızı çekene kadar iksirin sağladığı tüm sağlık sevgili kirpilerimizin oklarıyla silinip gidecek. Yani bu durumda ölmeniz 4 değil 14 saniye sürmüş olacak, çünkü aradaki 10 saniyede iksirinizi içmiş olacaksınız.

PEKİ SEVİYE ATLADIĞIMIZA DEĞDİ Mİ?

Kirpileri dövüp seviye atlamaya hak kazandınız diyelim. O zaman da daha güçlü bir karakter yerine "öğrenme puanları"yla baş başa kalacaksınız. Aslında bu sistem seviye atlama puanlarını istediğiniz özelliğe yatırmaktan pek farklı değil. Temel değişiklik, karakterinizi güçlendirmek için üstüne bir de para ödemek zorunda kalmanız. Tabii önce parayı basıp sizi eğitmesini isteyeceğiniz adamı bulmanız gerekiyor.

Açıkçası sadece yankesicilik gibi ek "nitelikler" öğrenmek için bu sistemin kullanılması beni rahatsız etmezdi. Ancak adam keserek, görev yaparak kazandığım deneyim puanlarının bana sadece öğrenme puanı kazandırıyor olması biraz saçma geldi. Bu durumda haydan gelen huya gider misali kazandığı paraları sağa sola saçan bir oyuncuysanız karakterinizi geliştirmeniz oldukça zor bir hal alacak demektir. Yani özellikle oyunun ilk safhalarında, daha iyi silahlar

"GÖRSELLER KÖTÜYSE MAKİNEMDE ÇALIŞIR" DİYENLERİN HEVESİNİ KURSAĞINDA BIRAKAYIM

ya da sağlık iksirleri mi alsam, yoksa paraları karakterimi güçlendirmeye mi harcasam diye arada kalmanız son derece olası.

ÇİRKİNLİKLER DİYARI

Şimdi, elimizde neler olduğunu bir gözden geçirelim; geniş bir oyun dünyası, yüzlerce görev, hayati seçimler sunan senaryo, kötü kamera ve kontroller, rahatsız edici dövüş sistemi, dengesiz zorluk seviyesi… Demek ki hâlâ Risen'a şans tanıyabileceğimiz bir noktadayız. Ama tam burada küçük bir hatırlatmam olacak; Risen görsel olarak son derece kötü bir oyun.

Oyun Xbox 360 için de yapıldığı için mi bu kadar kalitesiz modellemeler, süper düşük çözünürlüklü kaplamalar kullanıldı, inanın bilemiyorum. Ama Xbox 360'ta başka firmaların ortaya çıkardığı görsel kaliteye baktığımda sorunun donanımdan değil, o donanıma kod yazan arkadaşlardan kaynaklandığı sonucuna varıyorum. Nasıl oluyor da Piranha Bytes, bug delisi *Gothic 3* fiyaskosundan sonra bir anlamda "hayata dönüş" oyunu olan Risen'da bu derece kötü görseller kullanıyor, aklım almıyor. Tamam RYO müdavimleri çoğu zaman sağlam bir rol yapma deneyimini sağlam görsellere tercih eder. Ama bu kadarına da pes doğrusu.

Hani "görseller kötüyse makinemde şahane çalışır" diyenleriniz varsa, onların da hevesini kursağında bırakayım bari: Oyun 4GHz'lik Core i7 işlemcisinin can verdiği üst seviye bir sistemde bile Full HD çözünürlükte saniyede 35-40 kareyi aşamıyor.

NE DESEM BOŞ

Cidden yazık olmuş Risen'a. Bunu son derece içten bir şekilde söylüyorum. Emin olun kronolojik olarak baktığınızda, son iki yılda *Fallout 3*'ten başka bir oyunun derinlik açısından Risen'ı geçebileceğini sanmıyorum. İster göğüs göğüse çarpışmak isteyin, ister büyünün yolundan ilerlemeye karar verin Risen'ın dünyasının size sunacağı çok fazla şey var. Ama ne yazık ki bunu size düzgün şekilde sunamıyor. Düşünün bir kere, pişerken kokusunu duyduğunuzda ağzınızın suyunu akıtan ve dişlerinizi geçirmek için sabırsızlandığınız bir yemek var ortada. Böylesi bir yemeğe o kadar açsınız ki hiçbir şeyin iştahınızı kaçıramayacağını düşünüyorsunuz. Ama bu yemek, en son 2 yıl önce yıkanmış leş gibi bir tabakta ve yanında kokuşmuş garnitürlerle servis ediliyor önünüze. Kendinizi zorlayarak bir ısırık alıyorsunuz. Ama günün sonunda size kalan tek şey midenizden gelen gurultu oluyor. İşte Risen'ın bende bıraktığı da bu. Ama yine de bir şansınızı deneyin… Belki siz gözlerinizi ve burnunuzu tıkayarak yemek konusunda benden daha başarılı olursunuz.

1



2



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Son derece geniş bir dünya sunuyor
+ Yüzlerce görev var
- Kontroller kötü
- Dövüş sistemi can sıkıcı
- Görseller geçmiş yüzyıldan kalma
- Bir şeyler eksikmiş hissi uyandırıyor

3

4

1- Oyunun ana karakter kontrol ekranı burası. Bu ekranı kullanarak karakterinizin özelliklerini ve envanterini gözden geçirebilirsiniz.
2- Oyunun görselleri gerçekten rezalet. Kelimeleri bırakıyorum, resim kendi konuşuyor zaten.
3- Volkanik adaların akşamları da bir başka oluyor.
4- Birden fazla düşmanla aynı anda savaştığınızda Risen'dan soğuma sürenizi ciddi anlamda kısaltmış oluyorsunuz.

> **Yapım:** Piranha Bytes > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz Single Core işlemci, 1GB RAM, ATI X1800 ya da GF7900 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI HD 2900 ya da GF8800 ekran kartı > **Web Sitesi:** risen.deepsilver.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Risen, kötü harcanmış güzel bir fikirden başka bir şey değil.

5.0



STAR WARS THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

REPUBLİK KIROOOOWWWS! -KAAN ALKIN

Lucas'ın yeni nesle Star Wars yedirmek için başlattığı Haçlı Seferi devam ediyor. Klon Savaşları animasyon TV serisinin ardından, bu yeni Yıldız Savaşları markasını takip eden yan ürünler de tek tek çıkıp hayatımıza bir yerlerinden sızmaya çalışıyor. İşte Republic Heroes da bu yan ürünlerden biri.

Yarım ağız anlatmaya başladığım ve yeni Yıldız Savaşları trendinden tiksinen biri olarak muhtemelen yarım ağız anlatmaya devam edeceğim oyunun hedef kitlesi, bariz bir şekilde belli bir yaşın altındaki, gelecek yılların potansiyel Yıldız Savaşları fanları. Dev bir firmanın geleceğe yatırım yapması oldukça anlaşılır bir durum. Ama yaşı ufak oyuncuların nasılsa kafası fazla basmaz mantığıyla rezil bir oyun yapmalarını kesinlikle aklım almıyor. Oyunun iyi yaptığı bir iki bir şey de var ama yeterli olmaktan uzak.

Anakin Skywalker ve çakma öğrencisi Ahsoka Tano ekranda belirdiğinde irkildim bir anda. Hayır, yeni seriyi sevmediğimden değil, oyun Klon Savaşlarının animasyon dizisinin çizgilerini kullanıyor, seslendirmeler de aynı ekip tarafından yapılmış. Yani diziyi seviyor ve takip ediyorsanız, Republic Heroes'a zerre yabancılık çekmeyeceksiniz. Fakat karakterler diziyle benzerliklerine rağmen bir garip görünüyorlar. Bir iki tanesi fena değil gerçi ama ben Anakin'in hastalıktan yeni kalkmış gibi görünen yüzüne fena halde takıldım. İlk bölümü tamamladığımda sadece Anakin-Ahsoka ikilisine mahkûm olmadığımı gördüm. Mace Windu'dan Obi-Wan'a, Plo Koon'dan Luminara Undili'ye, son zamanlarda Jedi'lardan çok daha fazla ilgimizi çeken Rex, Cody, Ponds gibi klonlara kadar pek çok karakterin kontrolünü ele alabiliyoruz.

Oyunun hikâye anlatım tarzı da seriyle benzer. Gerçi bizi pek ilgilendiremiyor hikâye, ara sıra diziden küçük bölümler giriyor ve bunlar grafiklerin rezilliğini bir kez daha vurgulamaktan çok daha fazlasını yapmıyor. Oyun bir hayli uzun ama bunun bir sebebi de kontrollerin ve harita tasarımının başarısızlığı. Hikâyenin geçtiği zaman aralığıysa bir hayli kısa, oyunu uzatan şey farklı karakterlerin kontrolünü alarak farklı bakış açılarından birkaç kez daha yaşama şansımız olması.

"Yaşıyoruz" diyerek biraz abartmış olabilirim. Zira Krome'daki arkadaşlar öyle bir harita tasarımı, öyle bir kontrol sistemi yapmışlar ki dillere destan. Yıldız ya da Klon Savaşları'ndan ziyade, Salvador Dali'yi andım bol bol. Ekranda gördüğünüz platform arka planın bir parçası mı yoksa üstünde zıp zıp zıplayabileceğiniz bir mekân mı, anlamanıza imkân yok. Bu yüzden bol bol atlayıp duruyorsunuz ölümünüze. Ölüm dedim de, boş iş ölüm. Düşüyorsunuz, hop beliriyorsunuz geride. Öldürüveriyorlar, hop çıkıyorsunuz bir adım geriden. Maksat adet yerini bulsun.

Oyunun şahane co-op modunu da es geçmeyeyim; aynı bilgisayardan iki kişi oynamanıza izin veren bu modda elinizde Xbox 360 ya da benzeri bir kontrol cihazı varsa, farklı şekillerde saçınızı başınızı yolabilirsiniz. Platform öğeleri üzerinden yürüyen bir oyunda zıpla dediğinizde zıplayamayan, vur dedin mi pasif direnişe geçen bir karakter işinize pek gelmeyecektir. Başından sonuna oynadığım oyunun sadece Star Wars'dan değil bilgisayar oyunlarından dahi soğutmayı becermesi Lucas'ın son zamanlardaki en büyük başarılarından biri olsa gerek.



MİNİ OYUNEZER

"Çoluk çocuğa oyun yapıyoruz diye her türlü karizmayı dağıtma, yerin dibine sokma yetkimiz vardır." -**Star Wars Müdüriyeti.** Her vücuda her kafa olmaz güzel kardeşim benim, bu ne böyle? Hayır, resimde gördüğünüz şey bir Photoshop hilesi bile değil, kazandığınız puanlarla alabildiğiniz kafanın ekrandaki gerçek görüntüsü.



Muhteşem kamera açıları düşmanla yüz yüze gelmemeniz için elinden geleni yapıyor, başarıyor da.

1


2


1- Leia'ya yakışıyorsa bana da yakışır. Neden öyle bakıyorsunuz ki ayol!

2-Gözler, aaaah o gözler. Ruhumun derinliklerine bakıyor adeta. Az biraz da şaşı mı ne?

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Krome Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Lucas Arts > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Minimum Sistem:** Penitum4 3GHz / Athlon 64 3000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7300 / Radeon X1600 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Pentium4 3GHz / Athlon 64 3000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7300 / Radeon X1600 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/theclonewars_republicheroes/

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Bu oyunu yapanlar en azından bir Lego Star Wars oynasaydı da sayılı nefesimizi boşa harcamasalardı.

1.9

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl




YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

BASKI ALTINDA

Merhaba! Bu sıradan görünen kelimenin apayrı bir anlamı var benim için. Hani ben bu giriş yazısını yazıyorum ya kaç aydır, kocaman kocaman kelimelerimle bir şeyler anlatmaya çalışıyorum ya, bu süre zarfında ben hiç merhaba dememişim sizlere. Aslında hep öyle demek istedim, bu bir giriş yazısıydı ne de olsa... Konsollardan söz ettim, oyunlardan, oyunculardan, benden, müzikten yani anladığım her şeyden söz ettim ama hiç merhaba demedim! O yüzden, şimdi Kasım sayfalarıyla sizi karşılayan konsol bölümümüzde, koskocaman bir merhaba demek istiyorum size sevgili okuyucular. Merhaba! Nasıl gidiyor? Okullar başladı; lisedeyseniz ilk sınav haftası yaklaşıyor, üniversitedeyseniz vizeler başlıyor, lise sondaysanız sınıfınızda "oğlum YGS'ye 150 gün kalmış lan!" diyenlerin sayısı artıyor, yani epey şey oluyor hayatınızda değil mi? Şöyle bir kocaman boş verin diyebilir miyim size? Yani, komple boş vermeyin tabii canım. Çalışın, iyi notlar alın, 150 gün kalmış diyenlere bilmedikleri bir şeyi biliyormuş gibi sırıtın, ama şu sayfalar için boş verin. Kurulun rahat bir koltuğa, açın muhteşem bir müzik, okuyun ve eğlenin. Zaten bunun için buradayız değil mi? Biz buradayız değil mi? İki senedir, yirmi dört aydır, yedi yüz otuz gündür buradayız. İnişler ve çıkışlarla dolu müthiş bir yolculuk yaşadık bu süre zarfında. Ama en sonunda, en nihayetinde buradayız. Türkiye'nin en iyi oyun dergisi olarak, Türkiye'nin en müthiş dergi okuyucularıyla birlikte Türkiye'nin en harika gezintisine çıktık iki sene boyunca. Toptan kutlu olsun hepimize bu, olur mu? Ama mümkünse ben bu duygusal metni yazarken arkada çılgın gibi Kurtlar Vadisi seyreden arkadaşa olmasın, haşat etti resmen tüm romantizmi ya! Biterken çalıyordu: *"It's the terror of knowing what this world is all about, watching some good friends scream: let me out..."*

KURU KALABALIK MI?



Top 20 listemizdeki oyunları takip ediyorsanız, Wii Play ve Wii Fit'in listeye girdiklerinden beri değişmeyen yerlere sahip olduklarını fark etmişsinizdir. Biz bu listeyi yaparken Avrupa satışlarını göz önünde bulunduruyoruz fakat Amerika'da da durum farklı değilmiş. Zira son açıklanan rakamlara göre, Wii Fit 7.9 milyon adet ile Grand Theft Auto: Vice City'i geçerek son on yılda Amerika'da en çok kopya satan üçüncü oyun olmuş. Üstelik ikinci sıradaki oyun olan GTA: San Andreas'la arasında da sadece üç yüz bin adet fark var. Ha bir de, Wii Fit hâlâ satıyor, San Andreas'ın satışı duralıysa yaklaşık iki sene oldu. Tüm bunlara ek olarak, Amerika'da son on yılın en çok satan oyununun ne olduğunu biliyor musunuz? Call of Duty 4? Metal Gear Solid? Half-Life 2? The Sims? Hayır. 11.1 milyon ile Amerika'da son on yılda en çok satan "oyun" Wii Play. Evet, şaşıranları en yakın çıkıştan dışarı alabilir miyiz?

CONSOLE

BİRİ PARAMIZLA REZİL OLUYORUZ MU DEDİ?

NBA 2K10, Undead Knights ve Clone Wars: Republic Heroes… Neden söz ettiğimi biliyor musunuz? Eğer Go sahibiyseniz, muhtemelen adınız gibi biliyorsunuzdur. Bu üç oyun, an itibariyle PSP 1/2/3000 kullanıcılarının oynayabildiği ama Go kullanıcılarının yanına bile yaklaşamadığı oyunlar. Çünkü Sony'nin PSN departmanının "istiyorlarsa yaparlar kardeşim" politikası sayesinde, UMD'de piyasaya sürdükleri oyunların dijital ekürilerini PSN'de piyasaya sürmeyen firmaların oyunları bunlar. 1 Ekim'de yüzlerce euro bayılıp bir PSP Go aldıysanız, aralarında yukarıdaki üçünün de bulunduğu 10'a yakın oyunu oynayamıyorsunuz demektir. Üstelik bu oyunlardan bazılarını yapan firmalar (Namco gibi) bu yönde bir çabada da bulunmuyor. Evet, biliyorum, her ay bambaşka bir PSP Go haberiyle karşınıza çıkıyorum ama burnuma fail kokuları geliyor demiş miydim? Ama belki de iki sene sonra fiyatı yarı yarıya düşürür ve el konsolu piyasasını ele geçirirler değil mi? Aaa dur... Fiyat zaten yarıya düşmüştü iki yıl önce....

AYDIN HAVASI

> God of War ve God of War II'yi daha yüksek çözünürlüklerle PS3'e getirecek "God of War Collection" Kuzey Amerika'da 10 Kasım 2009'da, Avrupa'daysa "2010'da bir tarihte" piyasaya sürülecek. Avrupa, Sony'ye ne yaptı anlamadım ki?

> Band Hero'nun Wii versiyonu DS bağlantısı destekleyecek. Fakat DS bağlantısı oyuna bir şey katmak yerine, tüm ailenin oyuna dahil olmasını sağlamak adına sadece playlist seçmek ve ıvır zıvır soruları çözmek gibi yan işler için kullanılacak.

> Project Natal'ın isim konusunda Wii'yi örnek alacağı doğrulandı. Yani Wii'ye çıkışından sadece dört ay öncesine kadar Revolution dememiz gibi, Natal'ın gerçek ismini de çok uzun süre öğrenemeyeceğiz.

> Nintendo'nun bir sonraki el konsolunda, nVidia'nın Zune HD için yarattığı ekran kartı çiplerini kullanacağı söyleniyor.

> Yeni nesil bir Zone of the Enders'ın, Kojima'nın "yapacak şeyler" listesinin başında olduğu söyleniyor. Kojima tarafından, evet.

> PS3'ün bir sonraki firmware güncellemesinde oyundan oyuna sohbet imkânının ekleneceği söyleniyor.

BAZI HİKÂYELERİN HİÇ BİLMEDİĞİNİZ YÖNLERİ VARDIR

Warren Spector'ın Disney'le birlikte bir oyun üzerinde çalıştığını duymuştuk. Üstelik geçtiğimiz aylarda bu haber için *"Warren Spector'un bu oyununun Steampunk etkili, epik bir Mickey Mouse macerası olduğu söyleniyor. Heyecanlandım ben."* dediğimi de hatırlıyorum. Heyecanlanmıştım cidden ama bu kadarını hiç tahmin etmemiştim. Çok uzun zamandır Heavy Rain tarafından zapt edilmiş "heyecanla beklediğim oyunlar" listesini elinin tersiyle iten bir oyunmuş meğerse Warren Spector'un epik Mickey Mouse macerası. Evet, yanlış okumuyorsunuz, var bu oyun. Etiyle, kemiğiyle, muhteşem tarzıyla, yani yukarıda gördüğünüz şekliyle var. Thief ve Deus Ex'in yaratıcısı Warren Spector'ın elinden çıkan, tüm ünsüz Disney karakterleri peşine düşmüşken, bölümleri boyama ve silme yöntemiyle kaçmaya çalışan bir Mickey'i konu alan *Epic Mickey* gerçekten de var. Biliyorum bunu daha önce de söylemiştim; ama heyecanlandım ben. Hem de çok.

DAĞDAN DÖNE DÖNE GELEN BİR PIKACHU

Konsollarda boy gösteren Pokemon oyunlarının, Stadium'dan beri tam olarak tatmin etmediğini biliyorum. Bu yüzden de Pikachu'ya "savaşmak, yarışmak ve quiz mini oyunları" yöntemlerini kullanarak, Pokemon temalı bir parkta arkadaş edinmesi ve tatlı rekabetlere girmesi için yardımcı olduğumuz PokePark Wii: Pikachu's Big Adventure'dan etkilenmemenizi anlayışla karşılıyorum. Ama etkilenmeme kararınızı alırken şu bilgiyi de aklınızda bulundurun: Pikachu's Big Adventure, seriyi yaratan ve el konsolu tarafını kontrol eden Creatures Inc. tarafından yapılan ilk konsol Pokemon oyunu. Üstelik vaktiyle benim çok sevdiğim Pokémon Snap gibi bir fotoğraf çekme modu da olacak. Yani... ee... tamam böyle olunca da çok etkilenilmiyormuş ya. Neyse yani, HeartGold, SoulSilver falan, bunlar güzel şeyler.

MASTER



KONSOL TOP 20

Bu ay listede ne kadar az "ne kadar konsola varsa çıkarım arkadaş" tipi oyun olduğunu fark ettiniz mi? Bu iyi bir şey sanırım.



1 FIFA 10
PS3, PSP, Wii, 360
EA Sports
Aksini beklemiyorduk zaten.

02	Operation Flashpoint: Dragon Rising	FPS	PC, 360, PS3	Codemasters
03	Need for Speed: Shift	Yarış	PS3, PC, PSP, 360	EA Games
04	Professor Layton and Pandora's Box	Macera	DS	Nintendo
05	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
06	Halo 3: ODST	FPS	360	Microsoft
07	Gran Turismo	Yarış	PSP	SCEA
08	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
09	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
10	Guitar Hero 5	Eğlence	PS2, PS3, Wii, 360	Activision
11	Colin McRae: Dirt 2	Yarış	PC, PS3, Wii, 360, DS, PSP	Codemasters
12	Scribblenauts	Macera	DS	Warner Bros.
13	MySims Agents	Sim.	Wii	EA Games
14	Batman: Arkham Asylum	Spor	PC, PS3, 360	Warner Bros.
15	Star Wars: Clone Wars – Republic Heroes	Aksiyon	PC, DS, PS3, PSP, Wii, 360	LucasArts
16	Killzone 2	FPS	PS3	SCEA
17	Kingdom Hearts 358/2 Days	RYO	DS	Square Enix
18	Professor Layton and the Curious Village	Macera	DS	Nintendo
19	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
20	Mario Strikes Charged Football	Spor	Wii	Nintendo

FÜTÜRİSTİK REKLAM KAMPANYASI

Filmlerin ve dizilerin içerisine sıkıştırılan oyun reklamlarının gayet farkındayız. Bu reklamlar How I Met Your Mother'daki gibi iki karaktere Wii Sports oynatacak kadar aleni veya Gossip Girl'deki gibi, iki karakter Times meydanında buluştuğunda arka planda bir Guitar Hero On Tour gösterecek kadar aba altından olabiliyor. Aslında bu durum hoşumuza gidiyor ama sanırım SCEA ipin ucunu biraz kaçırdı. Eğer şu an Battle: Los Angeles filminin setine ev sahipliği yapan Shreveport-Louisiana'ya giderseniz, altta resmini gördüğünüz devasa Resistance 3 reklam panosuyla karşılaşacaksınız. Peki henüz resmen duyurulmamış bir oyunun devasa bir reklam panosu ne yapıyor olabilir Shreveport-Louisiana'da? 2011 yılında vizyona girecek bir filmde gözükmesi için orada duruyor olabilir mi mesela? Aynen öyle! Resistance 3 henüz duyurulmadı ama 2011'deki bir oyunda reklamı gözükecek. Yani tamam, hiçbirimiz yeni bir Resistance oyunu için şaşırmadık ama bu nedir yahu?



ASSASSIN'S CREED II

"ÖLÜMÜNDEN MUTLULUK DUYMUYORUM VE ÖLÜMDE HUZUR BULMANI DİLİYORUM - EZIO AUDITORE" -SİNAN AKKOL



Neden yüzebilmek oyun karakterleri övülür bilemem. Ama Ezio yüzebildiği gibi, kısa süreler için dalarak görünmez de olabiliyor. Hatta gondol da kullanıyor.

Sürprizleri severim. Mesela hakkında hiçbir beklentim olmayan bir oyunun başından ancak 10 saat sonra kalkabilmek benim için harika bir sürprizdir. Oyunlarla 20 küsur senedir bir bütün olduğum için, artık her oyunda "*kesin şurada gizli bir bölme vardır*", "*hah, şimdi boss gelecek*" deyip çoğunlukla haklı çıkarak oynamaktan, oyunların artık çok tahmin edilebilir olmasından muzdaripim.

Bu yüzden oyunların sürpriz yapmasını çok seviyorum. Ama dergiyi bitirmemize 24 saat kala gelip de "üçlü-ultra-kombo" çakmalarına da hiç alışık değilim doğrusu.

YUMRUK! Kasım ortasında beklerken, Assassin's Creed 2 ekimin son günlerinde resme kucağımıza düştü…
UÇAN TEKME! …ve böylece bize yeni bir "Oyungezer Exclusive" yapma imkânı doğdu. Dergiyi 1-1,5 gün daha geciktirecek olsa da, bu sayede dünyadaki ilk AC2 incelemesini okumak üzeresiniz…
FINISH HIM! …tabii bunların hepsi bizim meslekte olağan şeylerdi. Ama beni yerle yeksan eden son darbe, tepemize tonla *klasik* kalitesinde oyunun yağmaya başladığı şu dönemde hiçbir beklentim olmayan ve beni hiç ilgilendirmeyen Assassin's Creed 2'nin, ilk oyunun ağzımda bıraktığı kötü tadı silip atan, en çılgın hayallerimin de ötesine geçen ve günlerimi içinde geçirmek için can attığım bir oyun çıkması oldu!

Yediğim En Güzel Dayak Bu!

Hatırlarsınız, aylar önce yazdığım bir Oyunezer'de, Assassin's Creed'i yerden yere vurmuştum. Bu kadar güzel bir konsepti, kutsal topraklarda serbestçe yaşanan bir macerayı nasıl da anlamsız bir oyun yapısıyla, kocaman bir dünyada bomboş ve anlamsız yan görevlerle ve anlaşılamayacak haldeki senaryoyla boğduklarından dem vurmuştum. Ama en kötüsü oyunu oluşturan 9 bölümün, tümüyle ilk bölümden kopyala/yapıştır yapılmasıydı, buna katlanamamıştım! Haçlı Seferleri sırasında, hele ki Templar ve Assassin'leri içeren bir hikâyenin için koskoca üç şehir modelliyorsun, bu şehirlerde binlerce insanı modelliyorsun, sonra oyuncuya tek yaptırdığın "*yüksek bir yere tırman, sonra birbiriyle hiçbir alakası olmayan üç görev yap, ana hedefi bul, git öldür*" oluyor. Gerçi hedefe yaklaşma süreci ve akabindeki kaçış heyecanlı oluyordu ama kovalayanlar o kadar gerzekti ki bir yerlere oturduğunuz anda sizi gözden kaybediveriyorlardı! Ulan, şehrin valisini öldüren beyaz kıyafetli, kartal kapüşonlu ve göğsünde fırlatma bıçakları taşıyan bir katil arıyorsunuz ve tam tarife uyan birini "*hmmm benim aradığım adam koşuyordu, bu adam oturuyor… aynı kişi olamazlar…*" diyerek görmezden geliyorsunuz, öyle mi!

Tüm bu eziyetlerine katlanarak oyunu bitirdim, her bölümün sonunda Animus'a çekilen hedefimizin "*ühü, biz iyi adamlardık aslında!*" ana fikirli saçmalıklarını da dinledim. Bu eziyeti sadece ve sadece belki oyunun sonunda Tapınakçılar ve Haşhaşiler arasındaki büyük çatışmayı konu alan çok önemli gerçekler ortaya çıkar diye çektim. Ama hayır, oyunun sonunda da elime geçen tek şey duvara çizilmiş ne idüğü belirsiz işaretler ve oyuna harcadığı saatlere küfreden bir Sinan oldu.

Ama şimdi anlıyorum ki, ilk oyun muhteşem ikinci oyuna giderken aşmamız gereken hafif taşlı bir yolmuş.

"*Kardeşim, niye hevesimizi kursağımızda bırakıyorsun? Bize ne sen ilk oyunu sevmediysen?*" diyebilirsiniz. Deyin tabii. Çünkü benim ilk oyuna ayılıp bayılanlarla zaten benim bir derdim yok. Benim derdim, diğer kesimle, benim gibi düşünenlerle. Bunları anlatıyorum ki ilk oyunu sevmeyenler kendilerini bu oyuna şans verirlerse yaşayacakları şoka, oyunun başına oturduktan sonra iki gün kalkamayacakları gerçeğine hazırlasın. Siz Assassin's Creed sevenler zaten oyuna başladıktan bir süre sonra atomlarınıza ayrılarak kozmosa dağılacak, evrenin en ücra köşelerine şu mesajı ileteceksiniz: "*Aman Allah'ım! Ezio hakkaten de Altair'i eziyo!*"

Rönesans'a Hoş Geldiniz

Oyununun 1470'lerde başlayan hikâyesi gerçek karakterler ve olaylardan alınarak tasarlanmış. Belki de bu yüzden oyunun başından kalkmak istemedim. Çünkü kendimi, tarihin bilmediğim ama öğrenmem gereken bir parçasının içinde olduğum ve hikâyenin tamamını görmem gerektiği hissinden bir türlü kurtaramadım. Rönesans İtalya'sında geçiyor AC2. Şimdi şehir olarak bildiğimiz tüm mekânlar, kendi kuralları olan şehirdevletler konumunda ve hepsi birbiriyle çatışma halinde. Oyunun hikâyesi kabaca baktığımızda ticari olarak çok önemli olan Floransa şehir devletinin neredeyse sahibi (ve haliyle manevi yöneticileri) olan Medici ailesinin, Papa tarafından desteklenen Pazzi ailesi tarafından entrika ve cinayetle yerinden edilmesi üzerine dönüyor. Bir şekilde Medici ailesinin dostu olan Ezio, belki ilk başta ailesinin başına gelen korkunç olayın intikamını almak için yola çıkıyor ama bu büyük komploda gıdım gıdım dibe doğru çekilirken buluyor kendisini. >>



Çatı kenarlarına fazla yaklaşan okçuları acı bir son bekliyor. Ama ceset yere düştüğünde çıkacak feryatlara hazır olmayı ihmal etmeyin.


Mekanlar ve mimari konusunda aklınızı zorlayacak kadar iyi iş çıkartmış Ubisoft. "Orada bulunma" hissi o kadar güçlü ki, 5-6 saat oynadıktan sonra kafanızın içinde bir rönesans şehri oluşuyor, bu mekanların gerçeklerini görmek için ilk uçağa atlayıp İtalya'ya gitmek istiyorsunuz.



>> Ezio (ed-ziyo diye okuyun siz) sanki Altair'in birebir kopyasıymış gibi gözükse de ondan çok farklı bir karakter. Her şeyden önce Altair çocukluğundan itibaren katil olarak yetiştirilmiş, daha duygusuz, daha soğuk ve daha *katilimsi* bir karakterdi. Ezio ise oyunun başlarında senin benim gibi normal bir insan. 17 yaşında olmanın getirdiği heyecanla kanı kaynayan bir genç. Ailesine kötü söz söyledi diye rakip ailenin adamlarıyla dövüşürken kaşı gözü yarılıyor, abisiyle şehrin çatılarında koşuşturuyor, geceleyin güzel bir kızın odasına gizlice giriyor ve orada uyuyup kalabiliyor! Çok daha gerçekçi, çok daha duygulu ve gördüğünüz andan itibaren seveceğiniz kadar sempatik.

Altair ile Ezio arasındaki farkı anlamanız, AC2'nin ilk oyundan ne kadar farklı olduğunu anlamanız açısından büyük önem taşıyor, o yüzden hafif spoiler içeren şu sahneyi anlatmama izin verin: Normalde Altair hedefini sessizce öldürüp çaktırmadan uzaklaşırdı ya hani... Ezio, ailesine ihanet eden şerefsizi (bak yine sinirlendim!) takip edip ne zaman nerede olacağını öğreniyor. Mekâna giriş yapınca yavaş yavaş, halkı usulca iterek arkasından yaklaşıyor ve… Bıçağını saplayıp dönüp uzaklaşmak yerine adamı yere yıkana kadar tekrar tekrar bıçaklıyor! "Hain, HAİN!" diye bağırarak adamı öldürdükten sonra da halka dönüp göğsünü yumruklayarak haykırıyor: "Duyun sesimi ey Floransa halkı! Auditore'ler yaşıyor! Çünkü ben, Ezio Auditore, yaşıyorum! Ve aileme bu kötülüğü yapanları teker teker öldüreceğime ant içiyorum!" İşte size asla unutamayacağınız bir sahne…

Ve işte bu da oyunun en büyük olayına getiriyor bizi: AC2 orada bulunma hissini çok çok iyi vermeyi başarıyor. Hayatınız boyunca aklınızın ucundan bile geçmemiş olsa da, AC2 sizi alıp Rönesans İtalyası'na götürüyor ve burada bulunmaktan büyük keyif alıyorsunuz. Şehirleri, ara sokakları, meydanları, inanılmaz güzellikteki katedralleri karış karış gezmekten büyük keyif alıyorsunuz. Bu bütünlük bir şekilde, oyun içinde yaptığınız her şeye bir anlam yüklüyor. Kesenizde 40.000 florin varken dahi, içinden 100 florin çıkan yeni bir gizli hazine sandığı bulmaktan mutlu oluyorsunuz. O güzelim şehirlerin çatılarında oradan oraya atlamaktan haz duyuyorsunuz, ay ışığı kanallarda yakamozlar çaktırırken, bir katedralin en yüksek kulesinden Venedik'in muhteşem manzarasını seyredip şöyle bir iç çekiyorsunuz.. Hikâyenin gideceği yönleri deli gibi merak ediyorsunuz.

Hikâye dedim de, bir de AC2'nin gerçek dünyada devam eden yanı var (*efendim? İlk oyunu oynamamış mıydınız? Bütün bu olanların geçmişi yaşadığınız bir simülasyon olduğunu bilmiyor muydunuz?! O zaman AMAN DİKKAT SPOILER!*). Daha oyunun başında Desmond ve Lucy, Tapınakçıların paravan şirketi Abstergo'dan kaçıyor ve biraz sünepe görünen teknolojik Assassin'lerin karargâhına geliyorsunuz. Burada daha gelişmiş bir Animus'a (Desmond'ın genlerinde kayıtlı atalarının anılarını yeniden yaşamasını sağlayan cihaz) bağlanıyorsunuz. Ezio'nun hikayesi o kadar gerçekçi ve sürükleyici ki, dinlenmek için arada bir (ki bu bayağı bir arada bir; 6 ila 8 saat diyeyim size) simülasyondan çıkartılınca siz de şoke oluyorsunuz, gerçekliğiniz şaşıyor. Gerçek dünyadaki savaş da kıyasıya devam ediyor bu arada, neler olup bittiğini söyleyip sürprizleri bozmayayım ama Desmond'la bayağı bir aksiyona gireceğinizi bilin yeter.

Ben uzun süredir geçtiği dönemin tarihi ve mimarisi bu kadar iyi araştırılmış bir oyun görmedim. Hikâyenin yazarı olan Corey May, oyunu yazmaya başlamadan önce tam bir yıl sadece araştırma yapmış, okumadığı tarihi belge kalmamış. Dönem İtalyası'nda ne kadar ünlü ve güçlü kişi, aile varsa oyuna dahil edilmiş. Bunlar arasındaki tüm ilişkileri, inişleri çıkışları, ölümleriyle ilgili bilgileri, karşılaştığınız anda SELECT'e basarak açılan veritabanından okuyabilirsiniz. Bunların çoğu da kuru yazı değil, aralara espriler serpiştirmeyi unutmamışlar. Hikâye akışını güçlendirecek hayali karakterler de eklenmiş senaryoya ama oyun boyunca göreceğiniz ana karakterlere de, sadece 10 saniye karşılaşacağınız bir dilenciye de aynı özen gösterilmiş ve karakter yüklenmiş. Oyunun o Rönesans illüzyonu en ufak bir şekilde sarsılmıyor, bozulmuyor! Bravo Ubisoft, ben ki oyunları hikâyeciliği ve atmosferi için oynarım, beni mest etmeyi başardınız… Şapkamı çıkartıyorum önünüzde.

Yalnız her şeyin ismi İtalyanca olunca, kafam allak bullak oldu. Tabii alışmışız sürekli Manhattan'da, Los Angeles'da bir John'ı yönetmeye tabii, öldürmemiz gereken Petruccio di Firenzia'nın Guellierma de la Cotta Casa (İtalyanca bilenlerden özür dilerim, çünkü tamamen attım bunu) adlı malikanede oturduğunu akılda tutmak için ekstra beyin hücresi seferberliğine çıkmam gerekti. İyi de oldu, ne çok sıkılmışım yahu Steve'den Roger'dan, Hürriyet Heykeli'nden! (Allah'tan oyunda neyin nerede olduğunu gösteren güzel bir harita var, yoksa halim haraptı!)

MIA BELLA! BELISSIMO!

Bu atmosfere katkıda bulunan önemli etkenlerden birisi de diyalogların yarı İngilizce, yarı İtalyanca olması. Karakterler konuşurken arada İtalyanca cümleler de kuruyorlar ve bu cümleler parantez içinde İngilizce olarak veriliyor. Bu oyunun otantikliğine nasıl büyük bir katkıda buluyor anlatamam… Herkesin İngilizcesinde zaten çok keskin bir İtalyan aksanı var (bazen kendinizi Baba'yı seyreder gibi hissediyorsunuz). Oyunun seslendirmesine harcanan emeği düşünmek bile istemiyorum. İşi abartıp oyunun havasına daha da girmek isterseniz yapabileceğiniz iki şey var: Altyazıları tamamen kapatabilirsiniz, böylece İtalyanca olarak söylenenleri anlamazsınız (tıpkı az İngilizce bilen İtalyanlarla konuşmaya çalıştığınızda olacağı gibi). Bir diğer ilginç seçenek de, oyunun konuşmalarını tamamen İtalyancaya çevirip İngilizce altyazıyı seçmek ve kendinizi tamamen otantik Rönesas İtalya'sında buluvermek! Ama bunları oyunu ikinci oynayışınızda yapmanızı tavsiye ediyorum. Yine de şu bir gerçek ki, oyunu kapattığınız anda kafanızda Medici, Petucci, Belissimo gibi İtalyanca kelimeler uçuşacak, cümlelerin son hecelerini vurgulayarak düşünürken yakalayacaksınız kendinizi. Tıpkı gerçek bir İtalyan gibi :)

Oynanışla ilgili olarak da anlatacak bir bu kadar şey var. Her şeyden önce şunu bilmelisiniz: İlk oyunda

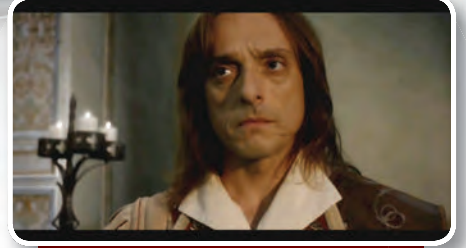

Şık gözükse de, kılıç dövüşleri AC2'nin zayıf yönlerinden biri. Sürekli karşı-saldırı yapmak oyunu inanılmaz kolay hale getiriyor.Öyle ki, 10 kişiyle dövüştüğüm hiçbir kılıç dövüşünde ölmedim.

hiçbir anlamı yokmuş gibi gelen her şey çıkartılmış, oynanış çeşitliliği en az dört kat artırılmış. Ubisoft'un ilk oyunla ilgili bütün şikayetleri dinlediği belli oluyor. Karanlıkta gizlenmek diye bir şey yine yok oyunda, apaçık ortada gizlenmenin türlü yöntemlerini kullanıyorsunuz. Özellikle oyunun başlarında gizlenme gereğini iliklerinize kadar duyuyorsunuz, kendinizi her an yakalanabilecek bir kaçak gibi hissediyorsunuz. Radarda kırmızıyla gösterilen düşmanlarınıza dikkatle ve şüpheyle bakar oluyorsunuz. Yankesicilik yapmak çok kolay, yanınıza birisi yaklaşınca X'e basarsanız, üç-beş bir şeyleri cukkalıyorsunuz hemen, ama adam farkına varmadan uzaklaşmayı unutmayın. Para kazanmanın bir diğer yolu da ölülerin üstünü aramak.

"*Peki bu paralarla ne yapıyoruz ki?*" diyeceksiniz haklı olarak. Sorunuza soruyla cevap vereyim: "*Ne yapmıyorsunuz ki?*" Her şeyden önce kazandığınız (veya "kazandığınız") paralarla kendinize üst baş yapabiliyorsunuz! Oyundaki tüm şehirlerde silah dükkânları, şifacılar, terziler var. Silahçılardan envai çeşit zırh, silah, cephane (keh keh :), şifacılardan sağlık içeceği nizi ve kız kardeşinizi görebilir hem de bu vergiyi alıp şehri daha da geliştirebilir veya kendinize harcayarak daha iyi silah ve zırhlara yatırım yapabilirsiniz.

Hatta daha da abartıp isterseniz villanızı sanat eserleriyle donatabileceğinizi de söyleyeyim! Dönemin en ünlü ressamlarının eserlerini sanat galerilerinden satın aldıktan sonra, bunlar hakkında bilgi almak için villanıza uğramanız yeterli. Ubisoft'un oyun dünyasına ve o dünyaya ait hissetmenizi sağlayacak ince detaylara gösterdiği dikkat gerçekten inanılmaz boyutlarda.

Tabii koca şehri geliştirmek için bolca para kazanmalısınız ve yankesicilikten gelen 3-5 florinle olacak iş değil bu. Ana görevler haricinde başta suikast olmak üzere yarış, kuryelik gibi görevlere bulaşmalısınız. Beni memnun eden, ilk oyunda zerre ilgilenmediğim "çatı yarışı", "şu mektubu yerine ulaştır" tarzı yan görevlerin yeni hali öyle güzel ayarlanmış, öyle mantıklı olmuş ki hepsini yapmak istiyorsunuz… "*Ezio, sevdiğim kız evleniyor, n'olur şu mektubu nikâhına yetiştir!*" diyene yardıma konuşuyor, "*duydum ki Floransa çatılarında*



ASSASSIN'S CREED LINEAGE

Ubisoft AC2'yle birlikte, prodüksiyonuna inanılmaz özen gösterilmiş bir film de çekmiş: Assassin's Creed Lineage adlı bu film, Ezio'nun babası Giovanni Auditore'nin maceralarını konu alıyor ve oyundaki olayları başlatan Milan Dükü'nün suikastiyle başlıyor. Bu yazıyı yazdığım sırada 15 dakikalık ilk bölümü çıkmıştı. Bu bölümler tamamlandıkça Oyungezer DVD'sinde sizlere HD olarak ulaştıracağız ama bu sırada dayanamayıp izlemek isterseniz, filmi www.oyungezer.com.tr'den de izleyebilirsiniz.



Çifte gizli bıçak sayesinde, bir taşla iki kuş vurabiliyorsunuz. Ama oyun boyunca hep ayarlanmış sahnelerde kullandım ben bunları nedense.

ve zehir (yine keh keh :) alabiliyorsunuz. Terzilerden de farklı renklerde kıyafet çıkıyor ama ben görsellik haricinde oyuna bir katkısını göremedim.

Ve şimdi bir Assassin's Creed oyunundan en beklemediğiniz şey geliyor: Oyunun şehir yönetimi/ekonomi yönü de var! Amcanızın villasının da olduğu Monteriggioni'ye ilk geldiğinizde, bu şehrin Floransa'ya göre gayet kırık dökük, bakımsız olduğu dikkatinizi çekecektir. Oyunda görev yaparak, yankesicilikle veya hazine sandıklarını bularak topladığınız paraları, şehrin geliştirilmesi için harcayabiliyorsunuz! Şehre dikeceğiniz bir banka, açacağınız madenler, yeni bir şifacı dükkânı (hatta genelev) sayesinde şehre gelen ziyaretçilerin daha çok para harcamasını sağlayabilirsiniz. Ve şehrin değeri arttıkça, her 20 dakikada bir, bir miktar para kasanıza vergi olarak gelecek. Arada sırada Monteriggioni'ye uğrayarak, hem anne-

benden hızlısı yoktur diye böbürleniyormuşsun, daha benimle yarışmadın sen!" diyen bir hırsıza ağzının payını vermek için saatlerinizi harcayabiliyorsunuz. Ve bunları büyük bir istekle yapıyorsunuz, hatta içinizi anlamsız bir hırs kaplıyor bu görevleri %100 tamamlamak için. İlk oyundaki gibi sayısız ve komple amaçsız değiller, her görevin bir açıklaması var ve yan görevlerin sayısı insanı boğmamak için sınırlı tutulmuş.

Tabii bu görevlere ilk oyundan taşınan bazı mantıksızlıklar da yok değil: Mesela serbest atlayış yapabileceğiniz her yerin altında bir saman balyasının olması ve yan görevleri aldığınız kişilerin size kayıtsız şartsız güvenmesi... Siz sokakta karşılaştığınız alakasız birine "*Üüüü, kocam olacak mendebur beni aldatıyor! Git haddini bildir!*" der misiniz? Ben demem! Ama oyunun içerik zenginliği ve atmosferi içinde bu mantıksızlıkları görmezden geliverceksiniz, n'apalım...

Ayrıca ara görevleri yapamayacağınızı anladığınızda basacağınız bir "restart" tuşu olmalıydı. Çünkü serbest koşu sırasında yanlış bir hareket yapmak kolay, bu da paldır küldür düşüp özellikle zaman sınırlı görevleri batırmanıza sebep oluyor.

Oyun İçine Oyun İçine Oyun Gizledik!

Beni duvardan duvara halı yapan esas şey ise Assassin's Creed 2'de şehirlerin altına bir *Prince of Persia* gizlenmiş olması! Ne mi demek istiyorum? Bilen bilir, benim en sevdiğim *Prince of Persia*, *Sands of Time*'dı. Onun kılıç dövüşlerinin, akrobasi, tuzak ve mimari bulmacalarının üstüne hiç çıkılamadığını düşünüyorum hâlâ. İşte Ubisoft da sağ olsun direkt beni düşünmüş olacak ki, AC2'de de bazı büyük yapıların altlarına gizli mahzenler ve zindanlar yerleştirmiş. >>

>> Girebilmeye başlayınca, bu zindanlarda *PoP: SoT*'daki mimari bulmacalara çok benzer mekânlar olduğunu göreceksiniz. Bu mekânların sonlarında sizi biraz para ama en önemlisi, tarihin en ünlü Assassin'lerinin mezarları karşılayacak. Bu mezarlardaki mühürleri toplayarak Villa de Monteriggioni'nin altındaki gizli odadaki özel zırhı almaya hak kazanacaksınız. Ne zırhı mı? I-ıh, söylemem :)

Görselliğine bakacak olursak, AC2'nin ilk oyundan bariz daha üstün olduğunu söyleyebilirim. Dokular o kadar zengin ve detaylı çalışılmış ki binaların üstünde gezmeye kıyamıyorsunuz resmen. Bir de oyuna gerçek zamanlı bir gece/gündüz döngüsü eklemişler, muhafızlar gün batımı ve gün doğumunda nöbet değişimi yaptıklarından bunu kendi avantajınıza kullanabiliyorsunuz hesapta, ama oyunda zamanı gösteren bir şey olmadığından bu biraz kozmetik kalmış. Yine de oyunun görselliğinin muhteşem olduğunu söyleyebilirim. Grafiklerde bazı noktalarda dokuların bir saniye geç yüklenmesi gibi bir sorun olabiliyor, bir de bazı şehirlerin sur dışları, şehir içlerine göre biraz güdük ve boş tasarlanmış, ama tek şikayetim bu olsun be!

Müzikler (ki kendilerini Jesper Kyd bestelemiş) ve sesler konusunda da Ubisoft kendini aşmış, kulağınıza çalınan her ses yaşayan bir şehirde olduğunuz izlenimini güçlendiriyor. *GTA 4*'ün Liberty City'sinden sonra yaşayan en gerçekçi şehri yapmayı başarmış adamlar. Ekranda aynı anda 120 karakter olabiliyor, bunlar gruplar halinde geziyor, sohbet ediyor. Kimisi işine gücüne bakıyor, arada bir vergi toplayıcıları sizi görünce kaçmaya başlıyor (bunları yakalarsanız iyi sakal bırakıyorlar). En önemlisi, sizin yaptıklarınıza gerçekçi tepkiler veriyorlar ve bu kesinlikle bir senaryo dahilinde olmuyor. Mesela kestiğim bir askerin cesedinin üstünü arıyordum ki, etrafta halk toplanmaya başladı. İçlerinden birisi "*ölüye de mi saygın yok, şerefsiz!*" diye bağırınca tepemin tası attı. Kalktım, adama doğru iki adım attım. Adam da geri geri yürümeye başladı ama bir yandan bir küfür daha etti galiba, sinirlenip R1'e basılı tutmuşum. Ve adamı yakasından yakaladığım gibi yakındaki bir duvara fırlattım! Yuvarlanıp yere düşen adam "*ö... özür dilerim efendim, haddimi aştım, üzerime vazife olmayan işlere karışmamalıydım*" diyerek hızlıca uzaklaştı. Bu olay bana ne para kazandırdı, ne rütbe, ne başka bir şey. Sadece oyun içinden, gerçekçi ve oyunun dünyasının inanılırlığını artıran, belki de başkasının yaşamayacağı bir andı. Benim için AC2'yi özel kılan anlardan biri oldu.


Oyunun en büyük sürprizlerinden: Prince of Persia benzeri mekansal bulmacalardan oluşan, özel tasarlanmış mekanlar.

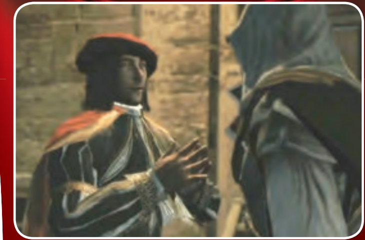
Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hikayecilik MUHTEŞEM!
+ Atmosferi HARİKA!
+ Yan görevlere anlam katılmış
+ Grafikler bambaşka bir boyuta taşınmış
+ Karakterler, şehirler, tarihi araştırmalar tam olmuş
+ Peşinden gidebileceğiniz bulmacalar, gizemler gırla
+ Hayatımda gördüğüm en iyi sonlardan birine sahip
- Yükleme süreleri biraz uzun
- Serbest koşarken bazen istemediğiniz yönlere uçup ölebiliyorsunuz
- Çok oynarsanız bitiyor

Gülün Dikeni

Oyunla ilgili şikayet edeceğim tek yön dövüş sisteminin ilk oyundan da geriye gitmiş olması. Tamam, ilk oyun da muhteşem değildi ancak en azından bir çeşitlilik vardı. AC2'de dövüşler daha tok, animasyonlar daha gerçekçi, elinizdeki silaha göre yaptıklarınız ve ölüm vuruşları daha gerçekçi ama dövüşler tamamen *karşı saldırı* üzerine kurulu olunca bunların bir süre sonra pek anlamı kalmıyor. Yahu, biz Assassin'iz, yakın dövüşte 10'a 1 herkesi biçmeyi bırakın, teke tek dövüşten bile fıymamız lazım! Ama öyle değil işte, etrafınızı 10-12 kişinin sardığı oluyor ama bunlar sırayla saldırıyor. Daima sırayla, bir o hamle yapıyor, bir diğeri. Normal kılıç savurmak da hemen hemen hiç işe yaramıyor, yüzde 99 karşılıyorlar normal vuruşları. Bu durumda tüm kılıç dövüşleri sizin R1'e basılı tutup blokladığınız, karşı taraf hamlesini yaptığı anda da kareye basarak karşı saldırıyla tek hamlede işini bitirdiğiniz, şık gözüken ama aslında az kontrol ettiğiniz olaylara dönüşüyor. Allah'tan etrafınızı saran 10-12 kişiden birkaçını saniyeler içinde kesince, diğerleri çığlıklar ata ata kaçmayı akıl ediyor. Silah değiştirmeye yarayan R2 menüsünün kullanımı da biraz hantal olmuş. Oyunu durdurmadan bu silah menüsünü gösterebilirlerdi.

Assassin's Creed 2 beni can evimden vurdu. Yıllardır ilk kez 3 gün üstüste, 8'er saatten 24 saat aralıksız ve sıkılmadan oynadım bir oyunu. Ben sadece ilk oyunun biraz daha iyileşmiş halini beklerken, bambaşka bir oyun çıktı karşıma çıktı. Görselliğiyle, oynanışa getirdiği yenilikleriyle, Rönesans döneminin atmosferini muhteşem verişiyle ve her şeyden önce, oyunun her yerine sinmiş ruhuyla beni benden aldı. Aslen çizgisel bir oyun olsa da siz öyle görmeyin, bir girdiniz mi uzun süre çıkmak istemeyeceğiniz bir dünya Ezio'nun yaşadığı. Daha anlatmadığım da bir dolu şey var: Ünlü yapılara gizlenmiş The Truth kodlarından villanızdaki The Codex sayfalarına, adam kiralayıp kavga çıkartmaktan, korumasını zehirleyip hedefi ona öldürtmeye kadar yapabileceklerinizin haddi hesabı yok. Çoklu oyuncu modu da eklemek gibi bir çılgınlık yapsaymış Ubisoft, beni bir daha göremeyebilirdiniz! Kesinlikle bu yıl oynadığım en iyi oyun açık ara Assassin's Creed 2'dir. O kadar diyeyim size.



ARKADAŞIM DA VINCI

Oyunda size en çok yardımı dokunacak kişiyi hepiniz tanıyorsunuz: Leonardo Da Vinci. Ama resimlerden tanıdığımız o sakallı, yaşlı hali değil genç, heyecanlı, dost canlısı ve kafası karışık bir Leonardo karşılayacak bizi! Bulduğunuz Codex sayfalarını ona getiriyorsunuz ki size yeni alet edevatlar yapsın, villanızdaki 30 parçalık devasa Codex bulmacasının parçalarını çözsün.

Oyunda 3 çeşit asker var: Çevik, güçlü ve arayıcılar. Çevik olanlar sizden daha hızlılar, dümdüz kaçarak fazla uzaklaşamazsınız.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sevgili oyun yapımcıları: Mükemmel bir devam oyunu nasıl olmalı sorusunun cevabı, Ezio'nun macerasında gizli. İyi okuyun!

9.6



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (149TL) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** assassinscreed.uk.ubi.com

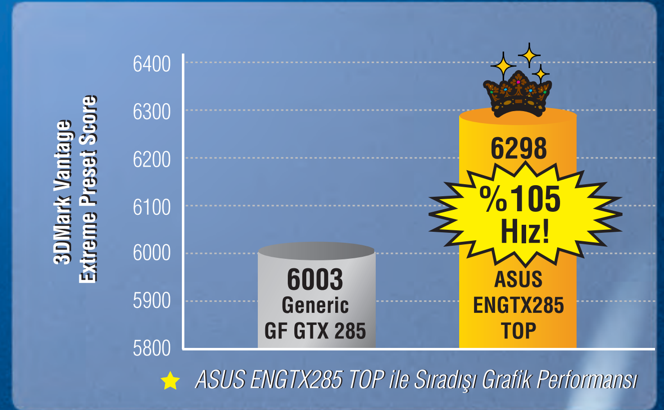
ASUS ENGTX285 TOP

Aklınızı Başınızdan Alacak Oyunlar İçin 105% Hız!

Sıradışı performans rakamlarıyla, "dünyanın en hızlı GPU grafik kartı": yeni ASUS ENGTX285 TOP! NVIDIA GPU'nun son nesil GeForce™ GTX 285 chipsetini içeren bu güç-paketli donanım parçası, referans anakartlarla karşılaştırıldığında, oyun performansında %5 oranında önemli bir artış sağlıyor.

Yüksek Oyun Başarısı İçin %105'lik Hız!

Sırasıyla 648MHz'den 670MHz'e, 1476MHz'den 1550MHz'e ve 2484MHz'den 2600MHz'e yükseltilen çekirdek, gölgelendirici ve bellek saati performanslarıyla ENGTX285 TOP, 6003'ten 6298'e çıkan bir 3DMark Vantage Extreme Preset skoru sağlayan sıradışı performans artışı sunuyor (herhangi bir referans anakartla karşılaştırıldığında hızda %5 artış). Bu kadar büyük bir performans artışı, kullanıcılar için geriye tek bir şey bırakıyor: Daha önce hiç yaşamadıkları kadar adrenalin dolu bir oyun deneyimine hazır olmak!



Anında ve Güçlü Overclock İçin Özel ASUS Teknolojisi

ASUS ENGTX285 TOP ayrıca ASUS GamerOSD ve SmartDoctor özellikleriyle birlikte geliyor. GamerOSD ile oyuncular, oyun sırasında gerçek zamanlı performans artışına ihtiyaç duyduklarında kolaylıkla GPU Overclocking yapabiliyor ya da canlı oyun kaydı yaparak internet üzerinden paylaşabiliyorlar. SmartDoctor, yeniden başlatma ya da BIOS'larını yeniden yükleme derdi olmadan büyüleyici bir performans artışı yaratarak, GPU üzerindeki Shader Clock ve Engine Clock için bağımsız overclock sağlıyor.

Graphics Plus™ ile Gelişmiş Grafikler

ASUS ENGTX285 TOP aynı zamanda, sadece dünya çapında oyun deneyimi sunmakla kalmayıp yeni Graphics Plus™ araç ve demolarından oluşan paketi de destekleyen CUDA™ teknolojisiyle donatılmıştır. Hızlandırılmış GPU sayesinde, bu yeni NVIDIA teknolojisiyle kullanıcılar, hayret uyandırıcı PhysX™ oyun efektleri, Stereoscopic 3D ve ışık hızında video ve görsel işlemiyle tanışacaklar. ASUS ENGTX285 TOP grafik kartı ile kullanıcılar gerçekçi fiziksel hareketlerin ve dev patlamaların olduğu yeni dünyaları yaşıyor, GeForce 3D Vision™ gözlükle gerçek Stereoscopic 3D oyunun tadını çıkarıyor, HD videolarını video oynatıcılarında izleyebilmek için birkaç dakika içinde başka koda çevirebiliyor ya da Adobe CS4 ile dijital görsellerini hızla edit edebiliyorlar.



BORDERLANDS

BU İŞLER OKEYE DÖRDÜNCÜ ARAMAYA BENZEMEZ - ALİ SEZGİN

Gezegenin harabeye döndüğü, geçerli tek kuralın hayatta kalmak olduğu öyküleri seviyorum. Kimi zaman kontrolden çıkan soğuk savaş bu duruma yol açtı, kimi zamansa gökten düşen bir kaya. Bütün ahlak değerlerinin unutulduğu, güvenebilecek tek arkadaşın bir pompalı tüfek olduğu ortamları seviyorum. Peki böyle bir ortamda hayatta kalmak için ne kadar ileri gidebileceğinizi hiç düşündünüz mü? (bu kadar sevdiğin böylesi bir ortamda senin gidebileceğin en ileri nokta evin kapısı olacaktır :) – *Sinan*)

Eğer böyle bir durumu kafanızda canlandıramıyorsanız Pandora gezegeni size bir saniye bile acımayacak. Oyun dünyada geçmiyor. Gelecekte insanoğlu uzayı fethetme çalışmalarında ilerleme kaydetmiş, ülkelerin çöküşünün ardından yönetimi ele alan firmalar sayesinde keşfettiği her gezegenin doğal kaynaklarını yağmalamaya başlamıştır.

Şimdi ortada keşfedilen onca gezegen varken zeki uzaylılarla temas kurulup kurulmadığını merak ediyor olmalısınız. Bulunan pek çok gezegende vahşi hayat vardır elbette ama zeki yaşam formlarına rastlanmaz. Taa ki insanlık Pandora'ya el atana kadar.

Pandora ise tek başına bambaşka bir hikâye aslında. Gezegen doğal kaynak açısından zengin olmamasına rağmen önde gelen şirketlerden ATLAS A.Ş. (A.Ş.'yi ben uydurdum) (yapma yaa, ben de nevresim işinden çıkıp gezegenler arası yağmaya girmiş Kütahya'lı bir şirket sanmıştım halbüsü – *Sinan*) araştırmalarına devam eder ve sonunda uzaylılara ait olduğunu düşünülen kalıntılara ulaşır. Bulduğu bütün parçaları teknolojisini geliştirmek için kullanan firma (titanyum nevresim? – *Sinan*) kısa zamanda rakiplerinin önüne geçer ama araştırmalar buzdağının görülen kısmıdır. Yeri bilinmeyen ancak "Kasa" adı verilen bu mekânın o kadar çok uzaylı teknolojisiyle dolu olduğu rivayet edilir ki, bu parçaların satılması durumunda gelecek parayla kişi kendine bir gezegen kolonisi bile kurabilecektir.

SENİ GÖZÜM HİÇ TUTMADI MORDECAI

4 kafadarımız işte bu noktada Pandora'ya geliyorlar; Roland, Mordecai, Lilith ve Brick (ki kendisi adı gibi tuğla resmen). Hepsinin kendine ait öyküleri ve amaçları var. Tek ortak hedefleriyse Kasa'yı bulmak. Her karakter bir sınıfı temsil ediyor. Sınıfların özelliklerini "Bugün Kim Olsam?" kutusunda görebilirsiniz.

Öykümüz aşağı yukarı böyle işte, biz kasayı arıyoruz ve ne beş kuruşumuz ne de nereden başlamamız gerektiği hakkında fikrimiz var. Kolonileşmeye imkân vermeyen zorlu doğal hayatın ve bölgedeki anarşiyi fırsat bilen kanun kaçaklarının ortasında kalmış durumdayız.

"Ve her aklı selim insanın yapacağı üzere bavullarımızı toplayıp buradan uzaklaşıyoruz" demek isterdim ama bu şimdilik pek mümkün değil. Deneyimsiz bir maceracı olarak başladığımız bu yolculukta öncelikle sıradan görevler alarak kendimizi geliştirmeye ve para kazanmaya başlayacağız. Kimi durumda yaptığımız görevler sadece maddi getiriler sağlasa da kimileri de aslında Kasa'yı bulmamızı sağlayabilecek önemli bilgiler içeriyor.

Aynı *Left 4 Dead*'de olduğu üzere *Borderlands*'i 4 kişiye kadar beraber oynayabiliyoruz, ama L4D'in aksine tamamen yalnız da oynayabiliyoruz. Burada her karakterin ayrı sınıfları seçmesi gerekmiyor, denk gelmesi durumunda 4 Lilith'ten oluşan bir ekiple de ilerlemeye çalışabilirsiniz. Dengeli olacağını söyleyemem ama en azından zorlanarak da olsa ilerleyebilirsiniz. Her

NE OLDUM DEMEMELİ

Yapım aşamasının ortasına gelindiğinde Borderlands bize büyük bir şok yaşattı: O ana kadar Fallout tarzı karanlık bir gezegen olarak görsel çalışması yapılan Pandora, birden bire çizgi film dünyası olarak karşımıza çıktı. Grafik yapısı bu kadar kısa sürede bu kadar değiştirilmiş bir başka oyun aklımıza gelmiyor!



Borderlands'in grafikleri hayatına böyle başlamışken...



... karşımıza şu şekilde çıktı.



Silahlar çeşitli özelliklerle yüklenebiliyor. Örneğin vurduğu kişiyi tutuşturan tabancalar zırh giymeyen çoğu düşmanınızı rahatlıkla yere indirebiliyor.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Sınıf sistemi
+ Silah sayısı
+ Esprili sunum
+ Yol savaşları
- Bağlantı sorunları
- 4 kişi bir araya gelince oyun takılmaya başlıyor
- Oyun içi iletişim sınırlı

1- Her grupta olması gereken bir fonksiyonu, bu yaratığı görünce aktive ediyoruz: "3-2-1-Topuk!"

2- Yaratıkların spawn hızı yüksek. Temiz bölgelerden geri dönerken kendinizi güvende hissetmeyin.





BUGÜN KİM OLSAM?



LILITH
THE SIREN

LILLITH THE SIREN

Lillith aslında bir insan değil. Kendisi Siren isimli uzaylı ırkının son kalan 6 üyesinden biri. Lillith'in Pandora'da bulunma amacı Vault'u bulmaktan çok gezegende olduğunu öğrendiği diğer Siren'i bulmak. Lillith araştırmaya devam ettikçe Vault ve Siren'lerin kaderi arasındaki ilişkinin çok farklı bir boyutta olduğunu fark edecek.
Siren sınıfı daha çok gizliliğe ve düşmanın arkasından dolaşmaya dayalı bir sınıf. Lillith yetenekleri sayesinde görünmez olabiliyor, arkadaşlarının verdiği hasarı artırıp, düşmanlarına pasif olumsuz etkiler yükleyebiliyor.



MORDECAI
THE HUNTER

MORDECAI THE HUNTER

Mordecai'nin geçmişi tam olarak bilinmiyor. Kendisi Pandora'ya Quinn isimli bir yabancıyı aramak üzere geliyor. Quinn'i ölü bulmasıysa avını sonlandırmak yerine yeni avcının peşine düşmesine neden oluyor.
Mordecai, keskin nişancı tüfeği ve tabancalar başta olmak üzere ateşli silahlarda oldukça etkili bir sınıf. Çoğu yeteneği kritik hasar vermeye odaklanmıştır ve özel yeteneği olan yırtıcı kuş Bloodwing ile saldırabilir.



ROLAND
THE SOLDIER

ROLAND THE SOLDIER

Roland, Atlas Corporation için çalışmış eski bir asker. Pompalı ve makineli tüfekleri etkin biçimde kullanabiliyor. Hasar verme konusunda inanılmaz başarılı olmasının yanı sıra müttefiklerine kurşun ve sağlık sağlayan taretleri savaş alanına yerleştirebiliyor.



BRICK
THE ... BRICK

BRICK THE BRICK

Diğer karakterlerin aksine Brick'in kendine ait kayda değer bir öyküsü yok. Hayatı boyunca karşısına çıkan her şeyin ağzını burnunu çıplak elleriyle kırarak geçiren Brick, herkes gibi Vault'u bulmak istiyor. Ve Vault'un ne olduğu veya onunla ne yapacağı konusunda hiçbir fikri yok elbette. Brick patlayan şeyleri ve yumruklarıyla gördüğü her şeyi vurmayı seviyor. Özel yeteneği sayesinde kendine enjekte ettiği serum, kısa sürede iyileşmesini ve aşırı güçlenmesini sağlıyor.

ELİNİZDEKİ ROKETATARIN HEDEFİNİ ÖNCE GÖKYÜZÜNE UÇURUP, SONRA HIZLA YÜZEYE ÇEKİŞİ KISA SÜREDE POPÜLERLEŞMENİZİ SAĞLIYOR

sınıfın farklı özellikleri ve yeteneklerinin etkilediği farklı silahlar var. Dolayısıyla iyi bir sinerji oluşturabilirseniz hem bir karakterin yetersiz kaldığı durumlarda diğeri devreye giriyor, hem de eşya dağıtımı konusunda daha rahat oluyorsunuz.

SNIPER İÇİN KİBRİT ÇÖPÜ ÇEKMEK

Doğru okudun sevgili okur "eşya dağıtımı" dedim! Çünkü Borderlands için *Diablo*'nun FPS şubesi diyebiliriz. Çünkü multiplayer oynarken eşya dağıtımı aynı Diablo gibi kapanda kalacak şekilde tasarlanmış. Karakterlerin zamana bağlı olarak kullanabildikleri özellikleri var ama kazandıkları çoğu yetenek puanı ya silahların verdiği hasarı artırıyor ya da mevcut özellikleri güçlendiriyor. Yani çoğu RYO oyunlarının aksine büyülerle değil topla, tüfekle, ağır sanayi hamlelerimizle ilerliyor olacağız.

Dediğim gibi, Borderlands'in çoklu oyuncu mantığı aslında Diablo'ya oldukça benziyor. Oyunun herhangi bir noktasında diğer oyuncular size katılabiliyorlar ve bu durumda dünyadaki yaratıklar daha güçlü hale geliyorlar. Daha güçlü yaratıklar da elbette daha iyi silah ve eşyalar anlamına geliyor. Borderlands'i o veya bu şekilde duyduysanız oyunun kendisinden fazla reklamı yapılan 15 *gazilyon* silah olduğundan da haberdarsınız demektir. Çoğu silah verdikleri hasar puanı dışında birbirinden pek de farklı değil ama zor bulunan silahlar gerçekten özel olduklarını hissettiriyorlar. Örneğin oyunun hemen başında bulduğum tabancanın vurduğu her yaratığı ateşler içinde bırakışı, koleksiyonumun bir diğer nadide parçası olan roketatarın ise hedefini önce gökyüzüne uçurup, sonra biranda yüzeye çekişi kısa sürede takım arkadaşlarınız arasında popülerleşmenizi sağlayabiliyor.

Oyunda çok doğru bir kararla sabit bölüm tasarımları kullanmayı tercih etmişler. Hatırlarsanız benzer türdeki *Hellgate London*'da her zindan rastgele olarak yaratılıyordu ve bunun sonucunda hem ilgi çekicilikten uzak, hem de benzer temaların sürekli olarak tekrarlandığı zindanlar silsilesiyle karşılaşmıştık. Borderlands daha düz ilerliyor. Her bölgede 7-8 büyük görev alanının bulduğu kamplar var ve aralarındaki tek değişiklik içindeki düşmanların "Badass" yani "nadir" olup olmadığı oluyor. Sıradan bir RYO'dan bahsediyor olsaydık bu durum büyük ihtimalle rahatsız edici olurdu ama




1


2


3

1- Hem sniper, hem de vurduğunu tutuşturuyor. Bu tam benim silahım!

2- Böyle bir durumda Brick'i ortalığa salıverip oluşan kaosta savunma hattı oluşturmak güzel bir taktik.

3- Böyle bir durumda da, dua etmekten başka yapabileceğiniz fazla bir şey yok.

aksiyonun bir an için bile durmadığı, çevredeki detaylara takıldığınız anda kafanıza kurşunu yediğiniz bir oyunda bu düşündüğünüz kadar önemli değil.

SÜNGERBOB VE SİLAHLARI

İtiraf edin, gözünüz sayfalardaki ekran görüntülerine takıldı. Borderlands'in görsel tarzı oldukça değişik. Oyun geliştirilirken, baştaki gerçekçi tarz zamanla çizgi filmsi bir görsel ifadeye dönüşmüş. Bu görsel tarz özellikle gündüzleri oldukça hoş duruyor ve kolay kolay göz yormuyor ama güneş yerini aya (veya bu izbe gezegende hangi uydu varsa artık) bırakınca işler değişiyor. Işık kaynakları azaldığında zaten zor seçilen dokular iyice birbirine giriyor ve sonunda neyin nereden geldiğini, nereye gittiğini bile anlayamayacak hale geliyorsunuz. Oyunun yapım aşamasının ortasında bütün görsel tasarımının değişmesinin de bu duruma etkisi olsa gerek elbette. Borderlands'i bu kadar övdükten sonra yavaş yavaş karanlık tarafa geçmeye başlayabiliriz (daha bir paragraf önce hem karanlıktan, hem de oyunun kötü bir yanından bahsetmiştin ama – *Sinan*). Borderlands hakkında pek çok şey söyleyebilirim ancak kesinlikle bir Playstation 3 oyunu olduğunu söyleyemem. Oyunu oynarken onca potansiyelin küçük yanlışlıklar ve eksikliklerle heba edilmiş oluşu beni çok üzdü. Hatta abartmıyorum Borderlands'de eğlendiğim anlarla, oyunun yetersizliği, bağlantı sorunları ve türlü bugları yüzünden sinir krizi geçirdiğim anları tartmam gerekseydi, hayal kırıklıklarım o kadar ağır basardı ki iki tarafı tarttığım terazi dengesini kaybedip devrilirdi.

Yıllardır konsol oyunu oynadığınızı düşünerek anlatıyorum; PC ve konsollara çıkan FPS oyunları arasında önemli farklar vardır. Konsollarda düşmanlarınız belirli düzlemler üzerinde bulunurlar, manevra kabiliyeti yüksek askerler yerine sayıca kalabalık ama yeteneksiz düşmanlarla kapışırız. Platform öğeleri konsol FPS'lerinde daha fazla olur. En önemlisi konsol oyuncuları ara yüzle uğraşmayı sevmez. Silah karşılaştırmalarını tek ekranda yapamıyorsam, görevleri oyunu bölmeden değiştiremiyorsam daha da önemlisi Playstation 3'te kimsenin mikrofon kullanmadığını düşünerek oyuna küçük bir iletişim menüsü bile eklenmemişse tasarım aşamasında bir şeyler yanlış gitmiş demektir. Borderlands'e her girmeyi başardığımda oyuncularla aşağı yukarı bakarak ve kafamı sallayarak "evet/hayır" anlamında anlaşmaya çalışmak bana Duke Nukem günlerimi hatırlattı resmen. Sorunlar burada da bitmiyor, oynanıştaki hantallık ve sorunların yanı sıra çok sayıda bağlantı sorunuyla karşılaşacaksınız. Örneğin bu incelemeyi yazdığım saatlerde oyunun Online moduna giremiyordum çünkü yamaları kontrol etmesi gereken arayüz bozulmuştu. Karşılaştığım sorunlar arasında arkadaş listemdeki oyunculara bağlanamamam, kendim oyun açıp arkadaşlarımı davet ettiğimde Borderlands'in rahatsız edecek derecede yavaşlaması gibi problemler de mevcuttu. Borderlands'i bir iki ay hatalarının arındırılmasını bekledikten sonra almak mantıklı bir çözüm olabilir, ama beraber oynayabileceğiniz oyuncu sayısı azalacak diye korkuyorum.

Toparlamam gerekirse Borderlands kesinlikle harika bir oyun ama asla Playstation 3 oyunu değil. Kontroller olsun, arayüz olsun çoğu zaman sorunlu ve bir de bunun üzerine takılma bağlantı sorunları yaşanması zaman zaman Borderlands'i oynanamaz hale getiriyor. Eğer oyunu PC'de oynamayı düşünüyorsanız verdiğim nota kafadan 10 puan ekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızla beraber oynayabileceğiniz bir PS3 oyunu arıyorsanız paranızı ve umutlarınızı Lost Planet 2'ye saklamanız tavsiyemdir.

"AKINCI MISINIZ?" TESTİ

Tek Seferlik Oyungezer Test Merkezi bitmek bilmeyen bir başka testle karşınızda. Geçtiğimiz ay aslında hayatta olmadığınızı öğrendiğize göre sırada Borderlands'de hangi sınıfının size uygun olduğunu öğrenmek var. Lafı fazla dolandırmadan testimize başlayalım ki siz de Borderlands'de başarıdan başarıya koşun, değil mi ama?

1-Süpermarkete girdiniz ve hiç paranız yok. Yağmalamak için süt reyonuna-

A) Ben Lilith'i istiyorum!

B) Bırak sorusunu bitirsin adam, o kadar düşünmüş belli ki!

C) O Lilith'i alırsa bende Brick'i alayım o zaman?

D) Tamam ben de Roland'ı alırım. Mordecai'de B olsun.

2- Durun daha sorumu bitirmeden ne oluyor lan?... Dört arkadaşınızla beraber en iyi arkadaşınızı öldürme planları yaptınız. Ama bir sorun var, düşen eşyaları kim alacak?

A) Biz aramızda hallederiz ya, önemli olan Lilith'i kapmaktı.

B) Ben Mordecai olmak istemiyorum ki!

C) İlk gelecek mavi eşyalar senin olur bak, sonra kollarız seni…

D) Hem sana yetenek olarak kuş geliyor, atarsın sağa sola…

3- Hile lan bu!? Ne oluyor, öyle kendi aranızda halletmeler falan. Herkes sınıfını bilecek, kendisine uyan sınıfı seçecek!.. Yeni soru soruyorum, adam gibi cevap vermezseniz karışmam artık ona göre… Paintball sahasındasınız ve yerden bulduğunuz paintball tabancasının aslında ateş fırlattığını-

A) Aaaaa bir de kimin araba sürüp kimin ateş edeceği sorunu var. Onu ne yapacağız?

B) Bence görev görev değiştirelim. İlk görevde Ben ve Brick sürsün, sonra siz direksiyonu alırsınız.

C) Güzel fikir. Zaten oynadıkça birine alışır öyle devam ederiz.

D) Oyun kesin çok zevkli olacak ya. İnanılmaz iyi anlaşıyoruz.

4- Oyuna başladınız, sınıflarınızı da bana sormadan seçtiniz. Aferin size. A şıkkı; sen bir düşmanla uğraşırken B şıkkı gelip bütün eşyaları alıyor. Al işte arkandan vurdu seni, ne yapacaksın ha kaldın öyle ortada?

A) Bizi birbirimize düşürmeye çalışıyor arkadaşlar, kanmayın.

B) Yıllarca soruların altında ezildik artık buna izin vermeyeceğiz!

C) Bu soru, testi ele geçirmemiz için halkın bize çağrısıdır arkadaşlar!

D) Şıklar kardeş, sorular kalleş!

Sonuç: Allah sizi bildiği gibi etsin!



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Kusurları olan, başarılı bir Co-op oyunu.

7.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



> **Tür:** RPS (Role-Playing Shooter) > **Yapım:** Gearbox Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 TL)
> **Yaş Sınırı:** +15 > **Web Sitesi:** www.borderlandsthegame.com

LEADTEK

GEFORCE

Mükemmel Oyun Deneyimi

PhysX by NVIDIA











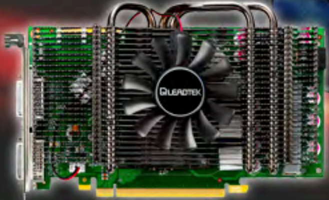




















Leadtek Winfast Kalite Standartları

- Uzun ömürlü solid kapasitörler
- Mükemmel soğutma
- Yüksek Hızlı Bellekler
- Yüksek kalite PCB
- Mükemmel Fiyat/Performans
- 2 yıl birebir değişim garantisi

penta
teknolojide güven

LEADTEK

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES™

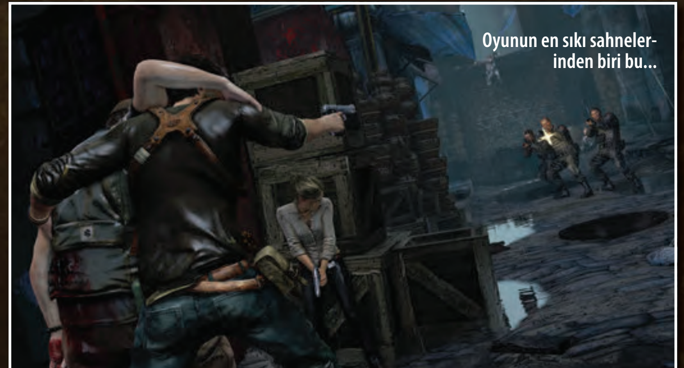
RAFTA DURDUĞU GİBİ DURMUYOR

- FURKAN FARUK AKINCI

Tozlu bir kütüphanenin loş koridorlarında yankılanan sesler, birazdan yaşanacak tuhaf maceranın telaşlı habercisi gibi. Elimizde duran mum ışığı, yaşlı parşömenleri aydınlatıyor: *"Papa 9. Gregorius, Marko Polo'nun amcasını ve babasını Kubilay Han'a mektup göndermekle görevlendirmişti. Genç Marko Polo onlarla birlikte Pekin'e gitti. Anadolu'yu, Mezopotamya'yı, İran'ı, Türkistan'ı, Pamir Dağları'nı, Gobi Çölü'nü ve Çin'i dolaştı. 2,5 yıl kadar süren bu gezilerin ardından, Kubilay Han'ın bizzat verdiği görevle Doğu Ülkeleri'ni gezdi. Belli ki fethedilecek ülke araması için Marko Polo'yu kullanıyordu. 1292 hayatını değiştirecek yıldı ünlü gezgin ve ticaret adamının. Bu kez görevi İran Şahı ile evlenecek prensesi taşımaktı. Tam 14 gemi ve 600 yolcuyla çıkılan bu gizemli yolculuk 1,5 yıl sonra Hürmüz Limanı'nda sona erdiğinde geriye sadece 1 gemi ve 18 yolcu kalmıştı. Marko Polo daha sonraki kayıtlarda başlarına gelenleri dakika dakika anlatsa da, gemilere tam olarak ne olduğunu asla açıklayamadı…"*

1324 – "Gördüklerimin yarısını bile anlatmadan ölüyorum. Zaten anlatsaydım da kimseyi inandıramazdım."

Marko Polo'nun hayatı bu sözlerle sona eriyor ama aynı sözler Uncharted 2'nin açılışını yapıyor. Ve bizler için, oyunlarda hikâye anlatımı konusunda yeni bir sayfa açılıyor. Her ne yaşıyorsak onun tam da göbeğinde açılıyor Uncharted 2. Belli ki olanlar olmuş, bir şeyler fena halde ters gitmiş ve Nathan "Nate" Drake, uçurumun kenarında açmış gözlerini. Koca bir yardan baş aşağı sallanan vagonun içinde yaralı halde bulduğumuz Nate'i kurtararak başlıyor oyun. Karlara bata çıka, nereye gideceğimizi, neler olduğunu bilmeden ilerlerken geri sarıyor oyun ve hikâyesini bu dönüşlerle anlatmaya başlıyor. Ve oyunun başında harcadığımız saatlerin ardından video oyunları tarihinin gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden birine eşlik ediyoruz. Nefes nefese kaldığımız, her saniyesi dolu geçen, muhteşem bir macera yaşıyoruz.


Oyunun en sıkı sahnelerinden biri bu...


Dikkat edin, Chloe'yi seyrederken harcanmayın.

MARKO POLO'NUN SEYAHATLERİ

Aslına bakarsanız daha önce de geri dönüşlerle anlatılan hikâyeler dinlemiştik. Gizemi 'sonradan' çözmek heyecanı ayakta tutmak için her zaman geçerli bir yöntemdir. Ancak "iyi"yi, "mükemmel"den ayıran o şeylerin hemen hemen hepsine sahip Uncharted 2 ve daha ilk saniyeden sizi kendine yapıştırıp gözlerinizin koca bir nazar boncuğu gibi açılmasına sebep oluyor. Özellikle diyaloglar… Ah, o diyaloglar yüzünden metin yazarlarının bileklerinden öpmek istiyorum *(Eller dururken niye bilekler Faruk, gayen ne? -Serp.)*. Hikâye aktarmak kadar dikenli bir yolu o kadar hasarsızca ve eğlenerek almışlar ki tüm senarist takımına hayran kalmamak elde değil. Senaryonun içinde Nate için işler ne kadar yanlış gidiyorsa, aynı senaryo, diyalogları sebebiyle berrak bir dere gibi akıyor. Ve işin can alıcı kısmı da tam burada aslında, hikâye o diyalog örgüsünün açtığı yoldan sürekli akıyor. Her ne yaşıyorsanız, iki parça halinde değil, homojen bir şekilde yaşıyorsunuz. Yani oyunun hikâyesi size ara sahnelerle anlatılsa bile, bazen olaylar "başınıza gelebiliyor". Siz ne olduğunu bile anlamadan büyük büyük olaylar olabiliyor oyununuzu oynarken ve sanırım geliştirici ekibin son derece doğru yaptığı işlerden biri de bu.

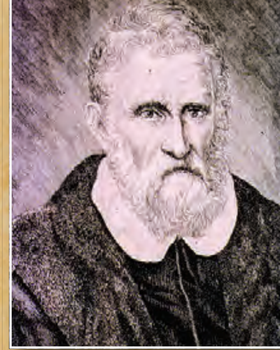
Oyun, gizem perdesini ilk geri dönüşte yavaş yavaş aralamaya başlıyor. Nate'in eski dostu Harry Flynn ve yeni aşkı Chloe Frazer ferah bir kumsalda, bira eşliğinde Nate'in aklını çeliyorlar. Ortak bir geçmişleri olduğu her hallerinden anlaşılan Harry ve Nate'in konuşmalarının öznesi İstanbul Müzesi'nin Marko Polo Günleri etkinliğinde sergilenmekte olan eski bir Moğol gaz lambasıdır. Basit bir gaz lambasının çalınmaya değer nesi olabilir ki diye düşünürken, "lambanın içinde Marko Polo'nun kayıp gemilerinin başına ne geldiğinin cevabı saklı" cümlesini duyarız. Bu aynı zamanda Nate'i, Harry ile birlikte İstanbul Müzesi'ne girip lambayı çalma görevine ikna eden cümledir. Böylece İstanbul'da başlayan macera, dünyanın ücra köşelerine doğru akıp gidecektir.

PARŞÖMENLER ARASINDA…

Uncharted 2'nin öyküsüne bağlanmanız hiç de zor değil. Bunun belki de en büyük sebebi karakterlerin son derece renkli olması. İlk oyunu oynamış olanların beklediği gibi, oyunun her yanı yine şık esprilerle dolu. Zaten bir saniyesini bile boş geçirmediğiniz bir macera içine zekice serpilmiş bu espriler sayesinde hikâye de, aksiyon da daha bir sağlamlaşıyor. Bunun en büyük sebebi karakterlerin son derece inandırıcı olması. Hiçbiri hikâyenin üzerinde sırıtmıyor, sakil durmuyor ve hepsi de bütünün ince işlenmiş parçaları olarak parıldıyorlar.

EN ÇOK HEM OKUYAN, HEM GEZEN BİLİR

Marko Polo'yu pek çoğumuz gezgin olarak tanırız ancak o öncelikle başarılı bir ticaret adamıydı. Doğunun mistik havasına ve Kubilay Han'ın etkileyici gücüne kendini uzun süre kaptırsa da bu ona bilinen tüm dünyayı keşfetme şansı tanıdı. Bazı kaynaklarda Macar olduğu söylense de aslen Venediklidir. 1254 ve 1324 yılları arasında dolu dolu bir hayat yaşamıştır. Özellikle babası ve amcasıyla çıktığı yolculuklar hayatına yön vermiştir.



Uncharted 2 hafif bulmaca sosuna bulanmış bir aksiyon oyunu. Durum aslında bu kadar basit… İşi derinlikli kılansa tüm parçaların müthiş bir uyum içinde birleşmesi. Öncelikle Nate'in hareketlerinden dem vuralım. Nate bir insan… Eklemleri, kasları var… Ve tam olarak bir insan gibi hareket ediyor. Dijital bir karakteri yönettiğiniz hissini tümüyle kaybettirecek kadar gerçek. Koşarken yalpalıyor, atışları hedefini tutmayabiliyor, atlayıp zıpladıktan sonra sendeliyor, insan olmanın gereklerini yerine getiriyor kısacası. Nate'in tüm o sarsak hareketleri senaristlerin çizdiği karakterle de birebir örtüştüğü için gözünüze çok daha inandırıcı geliyor. Ardından silahlı çatışmalara giriyorsunuz... Bu noktada karşımda bir yapay zekâ fenomeni bulduğumu belirtmek durumundayım. İtiraf etmem gerekiyor ki uzun zaman sonra ilk defa bu denli mantıklı hareket eden düşmanlarla karşılaştım. Uyguladığım her taktiğe bir karşı taktikle cevap verdiler. Saklandım, bomba attılar. Daha korunaklı bir yere saklandım, etrafımı sardılar. Cengaver gibi ortaya çıktım, bu kez onlar saklandı. Takındığım her tavra >>


Bu fotoğrafta Nate'i bulanı alkışlıyoruz. Niyeyse?


Sağdaki arkadaşı çoook seveceksiniz. Tenzin'im, kınalı kuzum benim!

Evet, bunu da yapabiliyorsunuz. There's a guy below you!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dolu içerik
+ Uzun süreli tek kişilik senaryo
+ Muhteşem çok oyunculu modlar
+ İncelikle işlenmiş karakterler
+ Muhabbetle kaleme alınmış diyaloglar
+ Çene düşüren grafikler
+ Muhteşem seslendirme ve tekrar tekrar dinlenesi müzikler
- Bazı küçük grafik hataları

1- Oyunumuzun kötüsü Lazarovic…

2- Oyun açıldığı zaman neler olduğun anlamanız için biraz beklemeniz gerekecek.





SİZ İKİ MERMİDE ÖLEBİLİRKEN, DÜŞMANLARIN TÜM ŞARJÖRÜ YEDİKTEN SONRA VERDİĞİ TEPKİ GEĞİRMEK OLABİLİYOR.

>> verecekleri bir cevap mutlaka vardı. Durum böyle olunca, girdiğiniz çatışmaların biri diğerine asla benzemiyor. Oyunun düşman tipleri oldukça ilginç sürprizlere gebe ve emin olun bir şekilde her biri için ayrı ayrı taktik geliştirmek durumunda kalacaksınız.

Sizden bir adım önde önemli bir kalıntının peşinden koşan Sırp savaş suçlusu, eski asker Zoran Lazareviç'in adamları başlıca kâbusunuz olacak. Lazareviç küçük bir orduya sahip ve bu ordunun içinde hafif zırhlı mobil piyadeden tutun da tepeden tırnağa kevlar kaplı saldırı birliklerine kadar ne ararsanız var. Bu nedenle kesinlikle hafif bir çatışma beklemeyin. Oyundaki tüm silahların balistik modellemesinin de aslına uygun yapılması, düşmanlarınızın sizden daha güçlü olmasının başlıca sebebi. Siz iki mermide ölebilirken, onların tüm şarjörü yedikten sonra verdiği tek tepki geğirmek olabiliyor.

Nate çatışırken sabit durmuyor elbette. Sağa sola kaçabiliyor, masaları devirip siper alabiliyor ya da bir duvarın arkasına saklanabiliyor. Bu anlar size taktik avantaj sağladığı gibi çatışmaların sinematik bir estetiğe bürünmesini de sağlıyor. Özellikle Nate'in ifadesinin başına gelen olaylara göre değişiklik göstermesi atmosfere tavan yaptırıyor. Duvarda siper almış beklerken yanınızdan vızıldayarak geçen kurşunlara verdiği tepkileri görseniz gözleriniz yaşarabilir, o derece iyi olmuş. Zaten Nate kanlı canlı bir karakter olarak her geçen bölümde gözünüzde daha da büyüyor. Yaptığı espriler, heyecanları, korkuları ile yaşayan bir kişi o, dijital bir oyunun kahramanı gibi değil kesinlikle. Neyse, ne diyorduk? Hah, çatışmalar…

Silah tipleri de tatminkâr seviyede. Ne çoğunu kullanmayacağınız kadar çok çeşit arasında kayboluyorsunuz, ne de kıtlık çekiyorsunuz. Zaten aynı anda sadece iki silah taşıyabiliyorsunuz; bir el silahı, bir de ağır sınıf bir silah. Nişan almak gayet rahat, elbette ki nişan almadan da ateş edebiliyorsunuz ancak isabet oranınız belirgin bir şekilde düşüyor. Oyunda benim en sevdiğim özelliklerden biri sağda solda bulduğunuz piknik tüplerini atıp arkasından ateş etmek oldu. Birkaç düşmanı tek kurşunla indirmek için ideal.

YAKLAŞIN, YAKLAŞIN

Her daim etrafta silahla boy gösterisi yapmak zorunda değilsiniz. Oyun size zaman zaman düşmanlarınızı gizlice avlama şansı da veriyor. Eğer dikkatli oynarsanız düşmanlarınızı türlü şekillerde öldürebildiğinizi fark edeceksiniz. Örneğin, pencere yanında duran bir düşmanı pencerenin dışından sarkıp dışarıya çekebilirsiniz. Ya da uçurumun kenarında duran düşmanı aşağı itebilirsiniz. Nate bu konuda oldukça yaratıcı, düşmana yaklaştığınız pozisyona göre davranıyor. Diyelim bir kirişe yaslandınız, kirişin arkasında da bir düşman var. Nate onu hafifçe kendine doğru çekiyor, boynunu kırıyor ve bir kenara bırakıveriyor. Gerisi artık hayal gücünüze kalmış.

Dedik ya her zaman silah sıkmak zorunda değilsiniz diye, Nate'in yumrukları da fena değil, hatta hiç fena değil. Düşmanlarınızla dövüşürken ihtiyaç duyacağınız iki tuş var: Birisi kare, diğeri üçgen. Üçgenle doğru zamanda kaçarsanız, bitirici vuruşu da kareyle yapıyorsunuz. İşin dövüş kısmı hem zevkli, hem de güzel görünüyor. Özellikle sıcak çatışmaların ortasında dalga dalga gelen düşmanların birisini alnından vurup bir diğerini yumrukla almak, ardından pompalıyı çekip gelenleri temizlemek acayip bir tatmin. Hareketlerinizin tümünü bağlayabiliyorsunuz birbirine.

SOLUKSUZ KARELER

Oyunun ritmi zaman zaman korkunç hızlanıyor. Hareket halindeki bir



Tren sahnesi, oyun tarihinin en çene düşüren bölümlerinden biri.

NAUGHTY DOG

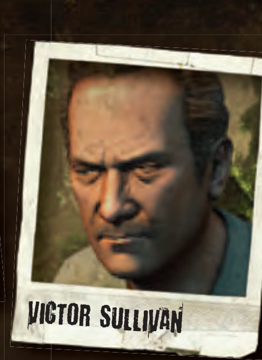
NAUGHTY DOG'DAN SAHALARDA GÖRMEK İSTEDİĞİMİZ HAREKETLER

Sony ve Microsoft hâlâ daha Blu-ray yüzünden didişedursun, Uncharted 2'nin 25GB'lık bir Blu-ray diski ağzına kadar doldurması Sony'nin Microsoft'a sıkı bir cevabı gibi. Ancak asıl ilginç olan teknoloji kullanımı konusunda Naughty Dog'un ilk oyundan bu yana aldığı yol. İlk Uncharted, PS3'ün Cell işlemcisinin sadece %30'unu kullanıyordu. Uncharted 2'de geliştirici ekip yeni oyun motoru olan Naughty Dog Game Engine 2.0'ı kullandı ve grafik kalitesinde bariz bir sıçrama oldu. Çok az oyunun kullandığı ve fotoğraf keskinliğinde grafikler elde etmeye yarayan Screen Space Ambient Occlusion teknolojisinden de faydalanan oyun, Cell'in tam %90'ını kullanıyor. Einstein'ı bile kıskandıracak bir yüzde bu.











trenin üzerinde bir yandan peşinizdeki helikopterden kaçacak, bir yandan da vagonların kâh içinde, kâh üstünde karşınıza çıkan komandoları temizlemeye çalışacaksınız. Bazen yıkılmakta olan bir binadan canınızı kurtarmaya çalışacak, bazen arkanızdan çöken bir köprüden son anda yırtacaksınız. Yetmeyecek, tüm bunları yaparken bir yandan da silahlı çatışmalara gireceksiniz bazen. Deli dolu bir aksiyon evet ama bu durum oyunda bulmaca olmadığı anlamına gelmiyor. Hatta aksine, ne kadar sıkı bir aksiyon oyunuysa o kadar da iyi bir bulmaca oyunu Uncharted 2. Öyle ki bazen koca bir bölümün tamamı bulmaca oluyor. Bu noktada Nate'in Select tuşuyla ulaştığımız not defteri üzerine birkaç söz söylemeden geçemeyeceğim. Nate her görev arasında defterine bazı notlar alıyor, bunlardan bazıları bulmacaları çözmeye yardımcı önemli ipuçları içeriyor ama bazıları da tamamen eğlence amaçlı çiziktirilmiş şeyler… O defterdeki notları okurken temiz bir saatimi harcamışımdır, o derece de eğlenceli, bazıları ciddi şekilde karnıma ağrılar soktu gülmekten. Hele Nevşehir Seyahat'in bagaj kuponunu görünce hepten dağıldık. Neyse… Bazı bulmacaları çözmek için not defterini kullanmanız gerekirken, bazıları için doğru yolu keşfetmeniz gerekiyor.

Sürekli bir yerlere atlayıp zıplaması yüzünden Chloe'ye muz esprisi yaptıracak kadar maymun bir karakter Nate. Bir çıkıntı gördüğü zaman kesinlikle affetmiyor. Oyunun bu kısımları da son derece zevkli ve özenle kurgulanmış. Haritanın sizin gitmeniz için hazırlanmış yerlerini bulmaktan çok, keşfetme duygunuzu körükleyecek şekilde planlanmış patikaları ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz ki bunu yapmak her zaman kolay değil. Özellikle tırmandığınız yerlerde doğru noktayı bulmak için gözünüzü dört açmak zorundasınız. Hele ki oyunun ikinci yarısındaki devasa tapınaklarda, karizmanızın defalarca o dev çarkların arasında ezilip gitmesine hazır olun. Çok kaybedecek ve bir o kadar da zevk alacaksınız.

DOSTLARLA DEFİNE AVI

Oyunun çok oyunculu seçenekleri de şimdiden popülerleşti. Omuz omuza hikâyeyi baştan sona oynamak gibisi yok. Nate ve üç arkadaşının macerasını bir yandan geyik çevirip diğer yandan oynamak muhteşem ötesi bir şey… Tek kişilik senaryoda yaptığınızın daha fazlasını birlikte oynarken yapabiliyorsunuz. Çatışmalar, bulmacalar, yol bulma derken kaptırıp gidiyorsunuz. Ayrıca çok hasar alırsanız da yardımlaşma imkânınız var. Tek kişi oynarken atlayıp zıpladığınız ve geçmek için kastırdıkça kastırdığınız yerleri birlikte oynarken takım çalışması yaparak çok daha rahat geçebiliyorsunuz.

Tamam, yardımlaşmak sevdiğimiz bir sanat ama dostların kafasını kırmak kadar değil... En fazla on kişiye izin veren rekabete dayalı modlarda dört seçeneğimiz var: Deathmatch, Plunder, Elimination ve Chain Reaction. Deathmatch'te, beşer oyuncudan iki takım oluyoruz, bir taraf kahramanlar, diğeri kötüler. Burada istediğiniz karakterin modelini seçebiliyorsunuz. Puan toplayıp seviye atladıkça da daha fazla karakter modeline ulaşıyorsunuz. Yine maçlarda 'perk' benzeri boost güçlerinden de iki tanesini seçebiliyorsunuz.

Plunder, klasik 'capture the flag' benzer bir oyun tipi. Hazineyi ele geçiren yavaşlıyor ve diğerleri de onu korumak ya da kapmak için çalışıyor. Elimination'da yine beşerden iki takım oluyor ve diğer takımı sahadan silmeye çalışıyorsunuz. Bu seçenekte respawn yok. Giden gidiyor, beş tur alan da kazanıyor. Chain Reaction'daysa yine capture the flag tarzı bir oyun oynuyorsunuz fakat bu kez belli bir sırayı takip ediyorsunuz. Tüm bu modlar içinde en eğlenerek oynadığımsa Gold Rush oldu. Plunder'ı andıran bu modda, iki ya da üç kişi takım olarak yapay zekâ kontrolündeki düşmanlara karşı oynuyorsunuz. Herkes haritanın belli bir yerinde rastgele spawn oluyor ve hazineyi kapmaya çalışıyor. Siz hazineyi taşırken düşmanlar üzerinize yağıyor ve her geçen tur daha da güçlenerek geliyorlar. Şayet çok fazla hasar alıp düşerseniz ve takım arkadaşınız gelip yardım etmezse bir sonraki tura kadar oyuna dönemiyorsunuz.


Harry ve Nate İstanbul gezisinde...



YER BİTER OYUN BİTMEZ

Klasik inceleme sırasına göre gidersek üç konu hakkında daha fikir beyan etmem gerek. İlkin, grafikler mi? Pekala, şimdiye kadar gördüklerimizin arasında en iyilerden biri. Özellikle tapınaklarda çenenizin yerleri süpüreceğine dair söz veriyorum. Hele ki aksiyon sahnelerinde gözleriniz yuvalarından çıkacak. Ama grafiklerden daha güzel bir şey varsa o da müzikler ve seslendirmeler. Oyunun "iyi"den sıyrılıp "mükemmel"e doğru kanatlanmasında seslendirme sanatçılarının korkunç derecede iyi iş çıkartmasının etkisi çok büyük. Üzerine basa basa söylüyorum, diyaloglar i-na-nıl-maz başarılı.

Artık yavaş yavaş parşömeni kapatmam gerekiyor. Açıkçası oyunun dünya basınından aldığı aşırı yüksek notları gördüğümde abartıldığını düşünmüştüm. Ancak bazı oyunların demlenmesi gerekir içinizde. Bitirdikten sonra tekrar deliler gibi oynamak istiyor musunuz, ona bakmanız gerekir. Ben şu an deliler gibi Uncharted 2 oynamak istiyorum. O muhteşem sahneleri tekrar yaşamak istiyorum. Naughty Dog kesinlikle ayrıntı çılgını bir oyun yapmış, her tarafa sizi Uncharted'a biraz daha bağlayacak ayrıntılar serpiştirmiş. Tekrar tekrar oynamak isteyecek, karakterlerine, grafiklerine, hikâyesine, müziklerine bağlanacaksınız. Şayet bir PS3 sahibiyseniz onsuz geçirdiğiniz her saniye size zarar. Şayet bir PS3 sahibi değilseniz artık babanızı mı kafalarsınız, evden çıkmadan para mı biriktirirsiniz bilemem. Son yılların en iyi oyunlarından biri, kesinlikle bir başyapıt… Ve şunu bilin ki sayın okur, *gördüklerimin yarısını bile anlatamadan gidiyorum.*


Yumruk yumruğa dövüş düşündüğünüzden çok daha etkili.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Naughty Dog > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony (149TL) > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Web Sitesi:** www.unchartedthegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

"Nasıl bir oyun yapmak isterdim" diye sorarım kendime yıllardır, galiba cevabı buldum.

9.5





HAYATIN YÜKÜNÜ AMFİDEN KUSUN

- FURKAN FARUK AKINCI

Karanlık ve daha karanlık… Bir şimşek ardından… Ortalık bir saniyeliğine aydınlanıyor, ıslak ve öfkeli yüzleri aydınlatıyor belli belirsiz. Sen varsın o kalabalığın içinde, ben varım. Bir şimşek daha çakıyor, yağan yağmura eşlik etmek için, sen kılıcını çekiyorsun sonra, ben bağırmaya başlıyorum. Yüz binlerce kişilik bir orduya ilham veriyoruz birlikte. Herkes bağırsın diye: Heavy metal ölmedi!!!

"Eninde sonunda modern yaşama katılmak zorundasın Eddie" diyor aptal Kabbage Boy'un aptal solisti. Nefret ediyor içinde bulunduğu zamandan Eddie Riggs, tiksiniyor çalıştığı grubun yaptığı müzikten. Öyle ya, grubun tüm sorumluluğu onun omuzlarında. Her şeyi o planlıyor, tüm alet edevatı o tamir ediyor. Bir yandan da grup elemanlarının aptallıklarını kapatarak, onların karizmatik görünmesi için her şeyi yapıyor. O iyi bir *"roadie"*, spotların altında asla görünmeyen, sürekli geri planda durup güven veren. Şovun devam etmesi ve her zaman görkemli görünmesi için karanlık bir köşede, elini sürekli taşın altında tutmak zorunda olan. Ah, bir de gerçekten müzik yapanların yanında çalışabilseydi… 60'lar, 70'ler ve hatta biraz da 80'ler… İç geçiriyor Eddie, bu dünyayla derdi olanların anısına ve gerçek müziğe. Ama 2000'lerde şov ruhsuz da olsa devam edebiliyor, o sırada kulisten sıkıntıyla izlediği grup elemanları rezalet müziklerini, şaklabanlıklarıyla süslemeye devam ediyor.

YABANCILARI VURMAKTAN KORKMUYORUM

Sert zamanların ve sert adamların tınılarını hayatının arka fonuna yerleştirmiş olanlar ve nereye giderse gitsin sırtında koca bir amfi taşıyanlar için Tim Schafer ve Jack Black'ten geliyor, Brütal Legend. İşini yapmaya çalışırken sahne dekorlarının altında kalan Eddie Riggs'e sesini ve metal ruhunu veren Jack Black ile oyun tarihinin en iyi hikâye anlatıcılarından biri olan Tim Schafer muhteşem bir şov koyuyorlar ortaya. Brütal Legend aynı anda pek çok şey aslında: Heavy metal külliyatına koca bir saygı duruşu, eğlenceli ve sürükleyici bir hikâye, içine birazcık gerçek zamanlı strateji katılmış sıkı bir aksiyon... Her ne şekilde yaklaşırsanız yaklaşın Motörhead kafasıyla anında sizi kapıp içine çekecek bir yapımdan bahsediyoruz burada.



Bu babayiğitler cazibenize ve sıkı sololarınıza dayanamayıp bir süre sonra size katılıyorlar.

YAZARKEN İLAÇ GİBİ

Bir de benim küçük playlist'i tavsiye ederim size. Bunlar oyunda yok ama yazıyı okurken iyi gider.

Manowar The Gods Made Heavy Metal
Ozzy Osbourne Shot in the Dark
Zakk Wylde Stillborn
Iron Maiden Afraid to Shoot Strangers
Twisted Sister The Price
Warlock I Rule the Ruins
Queensryche Eyes of a Stranger
Accept Living for Tonight
Quiet Riot Metal Health
Dokken Dream Warriors





Groupie gibi yar olmaz…

Sahne dekorunun altında kalmıştı en son Eddie… Ve gözlerini açtığı anda kendini devasa bir Manowar kapağının içinde buldu. Yani en azından bana öyle geldi. Brütal Legend'ın mekânlarını gördüğünüzde siz de bana hak vereceksiniz. Detaylarına daha sonra girmek üzere, mekânların devasa bir albüm kapağı gibi tasarlandığını belirteyim. Terk edilmiş bir konser alanını andıran bu heavy metal topraklarında, insanlar şeytani imparator Doviculus'un baskısı altında eziliyor. Doviculus ise insanlarla kendisi arasına General Lionwhyte'ı koymuş, paravan olarak kullanıyor. Devasa bir tapınakta kendine gelen Eddie, hayatında daha önce hiç balta kullanmamış olmasına rağmen bir anda sert hamlelerle, üstüne saldıran monk kılıklı düşmanları keserken buluyor kendini. O sırada, bu fantastik dünyaya taşıdığı gitarının, düşmanların canına okuduğunu fark ediyor. Ve akan sinematiğin gazıyla deminden beri kaşınan avuçlarımız tam bu anda isteğine kavuşuyor, Eddie'nin kontrolünü ele alıyoruz. Hem de ne kontrol... Oyun öylesine hızlı ve gaz bir şekilde başlıyor ki, arka planda çalan muhteşem ötesi parçaların temposuna yakışacak bir ritim yakalıyorsunuz savaşırken. Fakat bir tuhaflık da yok değil. Başta şunu söylüyorum kendime: "Umarım bütün oyun kes ve kafa salla şeklinde gitmez…" Gitmiyor... Uzunca bir süredir merakla ve tutkuyla beklediğim Brütal Legend inanılmaz bir içerik sunuyor bana ve daha fazlası için ayaklarına kapanmaya başlıyorum oyunun.

LİMON YAĞIYLA YIKAYIN BENİ

Her şeyden önce şunu kabul edelim: Bu bir Tim Schafer oyunu ve istese bile tekdüze olamaz. Alelade düşmanlarınızı keserken bile işin içine öyle sıradışı detaylar giriyor, tema olarak kullanılan tüm öğeler oyun mekaniklerine öyle bir yakışıyor ki aklınız duruyor oynarken ama sorun değil, kulaklarınız sağlam olsun. Elbette tüm ayrıntıları fark edebilmek için uzunca bir süredir metal müzik kültürüne maruz kalınmış olması gerek. Eski kurtlar ve külliyatı sömürmüş olanlar görsel göndermeleri anında kapacaktır zaten. Oyundaki çoğu mesajın yerini bulması da sizin bu müzik türüyle olan ilişkinize



'Manowar kapağı' derken bunu kastediyordum.

bağlı… Bu nedenle metal müziğin ruhuna ne kadar aşinaysanız, sanat yönetiminin ortaya çıkardığı muhteşem işten o denli keyif alacaksınız. Ve ömrünüzün başlangıcından beri pop müzik dinliyorduysanız, gerçek anlamda sarsılarak kendinize gelecek ve oyundan bir headbanger olarak ayrılacaksınız.

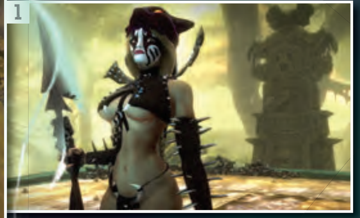
Oynanış çeşitli demiş miydim? Eksik söylemişim, inanılmaz çeşitli… Baltanız ve gitarınız temel silahlarınız. İkisinin bir arada verimli kullanımını ve çeşitli kombolarını oyun boyunca yavaş yavaş öğreniyorsunuz. Oyunun can damarlarıysa öğrenmeniz gereken sololar. Bu soloları doğru zamanda, doğru tuşa basarak atabiliyorsunuz. Örneğin haritada gezerken şeytan boynuzuna (hadi beni yormayın canım, devil horns işte, elle yapılan metal işareti) benzer çiçekler gördüğünüz anda durun ve Relic Raiser solonuzu atın. Artık toprağın altından haşmetle yükselen heykelin ne işinize yarayacağını metal tanrıları bilir. Belki yeni bir parça hediye ederler size, belki dünyanın merkezindeki demirci atölyesine yeni bir yol, belki de yeni bir solonun notaları… Kısacası Eddie Riggs, kadim zamanlardan beri toprağın altında yatan kutsal kalıntıları gitarıyla uyandırıyor ve insanlığın umudu haline geliyor. İnsanlık derken koca bir kadro beklemeyin, sadece Ophelia, Lars ve kardeşi Lita, Doviculus'a karşı bir ayaklanma başlatmaya çalışıyor ama nereden başlatacaklarını bilemiyorlar. Eddie'yse bir roadie olarak tüm grubu organize edebileceğini söylüyor ve birlikte yollara düşüyorlar.

Brütal Legend'ın fantastik toprakları ilk birkaç görevin ardından iyice açılıyor, büyüyor. Oyunun kocaman haritasında dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz. Keşfedilecek tonla şey var. Yan görevler, kalıntılar, heykeller derken bir süre ana görevi unutacağınıza emin olabilirsiniz. Oyunun dünyasını keşfe çıkmak son derece eğlenceli, ayrıca kazandırdığı deneyim puanları sebebiyle zaten yapmak durumunda olduğunuz bir şey. Her keşfinizde ya da yaptığınız her yan görevde metal tanrılarını onurlandırıyor ve onların saygısını kazanıyorsunuz. Onlar da size yerin çok altındaki demirci atölyesinde, yani Ozzy Osbourne'un canlandırdığı Guardian of Metal'in mabedinde harca- >>

Dünya bi' yana, Ophelia bi' yana...
Böyle bir tatlılık olur mu ya?

Ne İyi? Ne Kötü?
- \+ Müzikler
- \+ Karakterler
- \+ Detaylı oyun mekanikleri
- \+ Sanat yönetimi ve çevre tasarımı
- \+ Son derece renkli karakterler
- \+ Müzikler ve müzikler
- \+ Çok oyunculu seçenekler
- \- Ara sahneler daha iyi olabilirdi
- \- Ana senaryo çok kısa

1- Yüzdeki makyaja bakıp bir Psycho Circus beklerseniz, daha çok beklersiniz. Ormanda yaşıyor bunlar, ne sirki?
2- Kyle Gass her zamanki groteskliğiyle boy gösteriyor (kelimenin tam anlamıyla)





TÜM MEKANLAR KENDİNE HAS HAYVANLAR BARINDIRIYOR VE HEPSİNİ DE BİNEK YAPABİLİYORSUNUZ

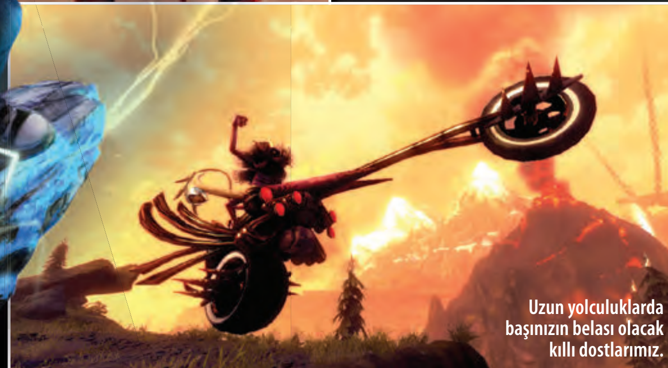


>> yabileceğiniz puanlar veriyor. Burası oyunun en önemli mekânlarından biri. Tüm upgrade'lerinizi buradan yapıyorsunuz. Baltanız, gitarınız, aracınız burada yeniden elden geçiriliyor ve bu sayede çok daha etkili silahlara ve eşyalara sahip oluyorsunuz. Hımm, aracınız demişken The Deuce'dan da bahsetmek gerek tabii ki… Druid Plow olarak da bilinen (iyi espri, kabul edin) aracınız haritada sizi bir yerden bir yere hızlı taşımasının yanında, Devil's Mouth ile istediğiniz parçayı dinlemenize de olanak sağlıyor. Aracın içindeyken kafanıza göre bir şarkı listesi de oluşturabilirsiniz. The Deuce'un önüne ve yanına çeşitli silahlar takıp düşman pestili yaparak yolu daha eğlenceli hale de getirebilirsiniz.

WOODSTOCK MEYDAN MUHAREBESİ

Ve gelelim sizi muhteşem bir maceranın içine sokacak, ilginç karakterlerle tanıştıracak ana hikâyeye. Ana senaryonun görevleri oldukça çeşitli. Kâh tur otobüsünü tam gaz giderken motosikletli düşmanlardan korumaya çalışıyor, kâh meydan muharebesine girişiyorsunuz. Oyunun asıl güzelliği de burada ortaya çıkıyor. Bu meydan savaşlarında oyunda öğrendiğiniz ve elde ettiğiniz her şeyi kullanıyorsunuz. Savaşlar tam anlamıyla bir konser havasında geçiyor. E, dünya fantastik bir heavy metal dünyası, savaşların düzayak yapılacağını düşünmüyordunuz değil mi? Şimdi işin en ilginç kısmına geldik. Öncelikle devasa bir sahne kuruluyor. Burası sizin ana üssünüz ve birimleriniz savaş alanına buradan geliyor. Sonra kadim zamanlardan kalma hayranların ruhlarının fışkırdığı gayzerlerin üzerine şapka ve tişört satılan platformlar kuruyorsunuz. Burası da sizin rafineriniz. Ne kadar hayran, o kadar güçlü üniteler. Ortaya koydunuz savaş, temsil ettiğiniz müzik türünün sıkı bir temsili olmak zorunda. Hayranlar birimlerinizi ortaya çıkarmanızı sağlıyor, bunun yanında sahnenizi upgrade ettikçe daha da güçlü birimlere ulaşıyorsunuz. Elbette ki tüm bunları yaparken siz de bizzat savaş alanına inip düşmanlara dalabiliyorsunuz. Tüm bunları yaparken birliklerinize verebileceğiniz dört farklı emir var: Sizi takip etmelerini sağlayabilir, bir yere saldırmalarını ya da bir noktayı savunmalarını söyleyebilir, beklemelerini emredebilirsiniz. Birimlerinizle olan ilişki bu kadarla sınırlı değil. İstisnasız tüm birimlerinizle birlikte saldırılar düzenleyebiliyorsunuz (Double Team). Bu saldırıların hepsi takım olduğunuz birime göre değişkenlik gösteriyor. Tümünü de mutlaka deneyin. Elbette ki bir komutanın yapması gerekenler bununla sınırlı değil. Atacağınız sololarla tüm birimlerinizin daha da gazla savaşmasını sağlayabiliyorsunuz. Yanınızda sizin için savaşacak hayvanlar summon edebiliyor ya da gökten devasa bir zeplin indirip (nasıl gönderme?) düşmana dair ne varsa yerle bir edebiliyorsunuz. Bu meydan savaşları kocaman haritalarda geçiyor, bu ulaşım konusunda Deuce bile yeterli olmayabiliyor bazen. Ne yapacaksınız? Uçacaksınız. Bu sadece büyük savaşlarda kazanabildiğiniz muhteşem bir yetenek. Peki, tüm bunları bir araya getirince ortaya ne çıkıyor? Evet, bir gerçek zamanlı strateji oyunu… Schafer bu karışımı aksiyonla güzelce harman etmiş, fonuna da sahne şovlarını yerleştirmiş ve son derece eğlenceli bir deneyim çıkarmış ortaya.


Şeytani imparator Doviculus.


Uzun yolculuklarda başınızın belası olacak kıllı dostlarımız.

Ana senaryoda önemli düşmanlara karşı birkaç kere böyle devasa savaşlar vereceksiniz. Ancak oyunun çok oyunculu kısmı tamamen bu oynanış üzerine kurulu… Ana senaryonun ilerleyen bölümlerinde tanışacağınız diğer iki farklı tarafın tümü de çok oyunculu seçeneklerde oynanabilir durumda. Senaryonun

içine ustalıkla yedirilen düşmanlar, aynı şekilde çok oyunculu seçenekte de tamamen kendine has oynanış mekanikleriyle geliyorlar. Ironheade, yani Eddie ve tayfası daha çok klasik metal ve rock müziği temsil eden sıkı elemanlardan oluşuyor. Drowning Doom, depresif gotik tayfanın kendine has birimleriyle gövde gösterisi yaptıkları tarafken, The Tainted Coil endüstriyel metalcilerin takıldığı, ana senaryonun kötü karakterlerini barındıran elemanlar olarak çıkıyorlar savaş alanına. Bu arada, Drowning Doom ve The Tainted Coil aslında ana senaryoda önemli yer işgal eden tipler ancak spoiler vermemek adına daha fazla açmamayı tercih ediyorum. Ağır spoiler yememek için senaryoyu bitirmeden çok oyunculu modlara dalmamanızı tavsiye ederim.

BEST ROADIE EVER

Brütal Legend'ı bu kadar güzel yapan şey roadie'liğin, metal müziğin ve Black & Schafer espri anlayışının oyunun tüm katmanlarına yayılmış olması. Hikâye örgüsünden diyaloglara, ara sahnelerden görsel tasarıma kadar bu anlayışı iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Bu da oyundan kesinlikle kopamamanızı sağlıyor. Örneğin, metal dünyasının babaları (ve anaları) olan Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister, Lita Ford ve Rob Halford hikâyeye o kadar ustalıkla yedirilmişler ki hem gülüyor, hem de onları yanınızda hissediyorsunuz. Ozzy her türlü upgrade ihtiyacınızı karşılıyor, Lemmy ekibinizin şifacısı, basgitarının telleriyle en derin yaraları bile iyileştiriyor. Rob ise iki rolde çıkıyor karşımıza. General Lionwhyte, Rob'un canlandırdığı kötü karakter. Sağlam çığlık atıyor ve 80'lerin ortasındaki hair metal akımını temsil ediyor (bir de kalesi var ki görmeniz lazım, kitsch'in dibine vurmuşlar resmen, 80'ler tabii, kolay değil). Baron ise Rob'a daha yakın bir karakter, görünce anlayacaksınız… Karakterler hikâyenin üzerinde dans ederken, fona yedirilmiş olan mitolojinin derinlerine de iniyorsunuz bir yandan. Harita üzerinde rastlayabileceğiniz renkli heykellerin zincirlerini kırdıkça Brütal Legend için yazılmış mitolojinin ilginç ayrıntılarını izleyebileceğiniz videolara ulaşıyorsunuz. Yani adamlar üşenmemiş, her şey tam olsun diye bir de bunu yapmışlar. Haritada gezerken göreceğiniz V-8 motorlarının, gökten düşmüş dev kılıçların, sağda solda birikmiş bira şişelerinin sebebini öğrenmek isterseniz bu videoları mutlaka izleyin.

Açıkçası Brütal Legend'ın çevre tasarımından pek bir şey beklemiyordum ama o dünyada gezdikçe kendimden geçtim. Bir kere açık uçlu oyunlar içinde görebileceğiniz en fazla mekân çeşitliliğine sahip oyun Brütal Legend. Hayır, kesinlikle abartmıyorum. Ormanlar, çöller, otoyollar, madenler, kayalıklar… Tüm mekânların kendine has hayvanlar barındırdığını ve sizin de tüm bu hayvanları binek olarak kullanabildiğinizi düşününce tablo daha net çıkıyor ortaya. Detay seviyesi, görsel tasarımdan hikaye anlatımına kadar her yerde karşınıza çıkıyor. Örneğin oyunun ilk bölümlerinde daha bir ordunuz yokken sizinle birlikte savaşmaları için headbangerları bulmaya gidiyorsunuz. Elemanlar bir taş ocağında Lionwhyte için çalışıyorlar. Ne yapıyorlar dersiniz? Headbang yaparak taş kırıyorlar tabii ki… Ve hemen ardından hâlâ unutamadığım şu repliği söylüyor Eddie: "You should bang your head for this!" Sonrası, sağlam bir gitar solosu ve ardından gelen isyan…

Tek bir tema kullanarak bir oyun yapmak pek kolay iş değil ancak Double Fine bunun altından hakkıyla kalkmayı başarmış. Bu, kesinlikle tutkusuz yapılacak bir iş değil ve Brütal Legend'da hem metal müziğe hem de oyunculuğa duyulan tutkuyu her sahnede buram buram hissediyorsunuz. Yahu başka hangi oyunda amfilerden oluşan devasa bir dağ görebilirsiniz ki… Ya da Ozzy ve ailesini kocaman bir mağarada yaşayan minik yarasalar olarak tasarlamak başka hangi manyağın aklına gelirdi?

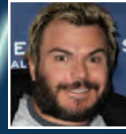
BİRAZ DAHA… BİRAZ DAHA!

Aslına bakarsanız oyunun başrolünde ne Jack, ne Tim, ne de diğerleri var. Başrolü tüm haşmetiyle ele geçiren ve kimselerle paylaşmayan şey, 75 farklı gruptan dinlediğiniz 107 parçayla, müzik. Seçimler öylesine ustalıkla yapılmış ki Deuce'u bir kenara çekip kafa sallamaya başlıyorsunuz (uzun saçlı olduğum günlerin anısına bolca boyun ağrıttım). Zaten hareket dolu sahnelerde müzik oyundan rol çalıyor, tek tabanca takıldığınız yerlerdeyse iyice ön plana atıyor kendini. Ha, bir de oyun için orijinal parçalar bestelemiş olan Peter McConell'in müzikleri var ki hayran olmamak elde değil. Deuce ve Mouth of Metal yoksa Peter oluyor yanınızda bu kez. Ve her bir ayrı mekân için değişik fon müzikleri bulunuyor. Yeri gelmişken Peter McConell'in de zamanın başlangıcından beri Tim Schafer ile çalıştığını hatırlatalım.

Tamam tamam, birkaç kötü yanı da var oyunun. Ana senaryo daha uzun olabilirmiş. Gerçekten saçma bir şekilde kısa tutulmuş ancak yan görevlerle, gezmeyle falan uğraşırsanız oyun süresini uzatabilirsiniz. Diğer bir kötü özellik de bazı sahnelerin dramatik etki uyandırmaması. Kim bilir, belki bu Schafer'in bilinçli bir tercihidir ama oyunun ilerleyen bölümlerine doğru göreceksiniz ki ara sahneler çok daha iyi işlenebilirmiş.

Tim Schafer, *Full Throttle*'da başladığı şeyi Brütal Legend'da tamamlamış. İsyan ruhu, sıkı müzik ve incelikli esprilerin bir araya geldiği unutulmaz bir oyun yapmayı başarmış. İçerik sağlam, ekip sağlam, hepsinden ötesi bu müziklerle oyun oynamak muhteşem bir deneyim. Bir benzeri daha yok. Müzik aşkına, daha ne duruyorsunuz!

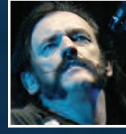
BRÜTAL LEGEND'DA KİM KİMDİR?



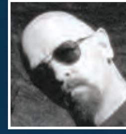
Jack Black
Eddie Riggs
Asıl adı Thomas Jacob Black olan, âlemizin komedyeni 90'lı yılların başından beri oyunculukla uğraşıyor. Kyle Gass'le birlikte karikatür tadında bir rock grupları da var: Tenacious D.



Ozzy Osbourne
Guardian of Metal
Metal müzikte yapılacak her şeyi yapmış, kült grup Black Sabbath'ın eski solisti, uzunca bir süredir hayvan gitarist (her anlamda) Zakk Wylde'a birlikte takılıyor.



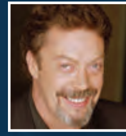
Lemmy Kilmister
Kill Master
Motörhead'in arıza basçısı ve vokalisti olan Lemmy, bu dünyanın gördüğü en vurdumduymaz adamlardan biri. Kesinlikle hastasıyız.



Rob Halford
General Lionwhyte / Baron
God of Metal derler Judas Priest'in solistine ve hiçbir şey onu oradan indiremez. Sıkı çığlık atan, sağlam sesli vokalist.



Lita Ford
Rima
80'lerin yarattığı efsanelerden biri olan Lita'da sağlam gırtlak var. Ozzy'yle birlikte yaptığı düetlerle daha da ünlenmiştir. Eski hali yok tabii artık.



Tim Curry
Emperor Doviculus
Yıllardır filmlerde komik yan karakter olarak izlediğimiz Curry aslen bir tiyatro oyuncusu. Ama oyunda sesiyle biraz oynamışlar sanırım. Oynamadılarsa ne ses varmış abide…



Kyle Gass
Kage the Kannonier
Jack Black'in kankası ve yol arkadaşı. O da arada minik kafasıyla (!) şöyle bir görünüyor.



> **Tür:** Aksiyon / GZS > **Yapım:** Double Fine > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (149TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.brutallegend.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bir müzik tapınağı olmasının yanında sağlam içeriği, karakterleri, eğlenceli öyküsü, oynanışı… Şeklinde devam eden övgüler silsilesi…

9.2





HEROES OVER EUROPE

AVRUPA'YI SİNEKLER Mİ KURTARDI? – BERKANT JEFF AKARCAN

Yine internetin saçmaladığı anlardan biriydi, ofiste bir durgunluk vardı. İnsanlar sırf net yok diye evlerine kaçıyordu, bazılarımız da tutsak ruhlar gibi şuursuzca dolaşıyorduk etrafta. "İnip bi' oyun odasına bakayım" dedim, "*PES 2010* nasılmış..." Sabahın erken saatlerinde oyun odasına demir atan Volkan PES'i kapatmış, onun yerine bir uçak oyunu oynuyordu. "Herhalde PlayStation Network'ten indirdiğimiz abidik gubidik yapımlardan biriyle zaman öldürüyor" diye düşündüm çünkü oyun uzaktan öyle gözüküyordu. Birkaç saat önce *Uncharted 2* gibi bir şaheser oynanan ekranda böylesine bir manzara görmek acı vericiydi. O sırada acı çeken tek kişi ben değildim; Volkan düşmanın tekini vurmak için kılı kırk yarıyor, parmaklarını kramp manyağı ediyordu. Oyun hakkındaki kötü düşüncelerini sansürsüz olarak dile getirdikten sonra uçağı yere çakıldı, dedim "ver bir de ben deneyeyim."

Daha oyunun adını bile bilmiyorken ilk bölümü çatır çatır geçtim. En son ortaokuldayken Anıl diye bir arkadaşımın doğum gününde uçak oyunu oynamıştım. Şimdi eleman neler yapıyor, ondan bile haberim yok. Öylesine unutmuşum o dönemleri. Yani demem o ki uçak oyunlarıyla aram sıkı fıkı olmasa da, adını dahi bilmediğim bu oyunun ilk bölümünü zorlanmadan geçmek sevindiriciydi. Başarı duygusunu alıp yoluma devam ettim.

Serpil indi o sırada, "aa sen mi oynuyorsun Heroes'u" dedi. "Volkan sinirlendi oyuna, hazır internet yokken vakit geçirmek için oynuyorum" dedim ben de. Sonrasını hatırlamıyorum, kendimi bu yazıyı yazarken buldum. Herhalde Serpil oyunu incelemem için beni ikna etti o sırada. Volkan'ın az önce ofisten sirtaki yaparak çıkmasının sebebi de Heroes Over Europe'u daha fazla oynamak zorunda olmamasıydı sanırım.

RÖNESANS ZAMANI

İlerleyen dakikalarda oyuna devam etmek için aşağı attım kendimi (atmak derken, merdiven kullandım), oyunun casual havası çekmişti beni. Sonra "n'apıyorum lan ben" diye bir aydınlanma içine girdim, oyun o kadar rahattı ki bunu fark etmiyordunuz bile. Oysa benim hayattaki en büyük düşmanımdı casual oyunlar, gürzle kırmak istiyorum hepsini. Oyunun adını öğrenip künyesine bakmak için Google'ladığımdaysa "ha benim aptal kafama" diye tepkimi ortaya koydum. Heroes Over Europe, bir Ubisoft oyunuydu ve Ubisoft bu oyunu bize hep oynuyordu.

Heroes Over Europe kendini deliler gibi tekrar eden, simülasyon değil de arcade olmasına rağmen eğlendirmeyen ve o ilk baştaki başarı hissini yaklaşık olarak onuncu dakikada yitiren bir oyun. Çünkü bir süre oynayınca kazandığınız zaferlerin sizin yeteneklerinizden ziyade oyunun basitliğinden kaynaklandığını anlıyorsunuz. Eh zaten grafikler de kötü. Sesler deseniz, rezillik konusunda seslendirme aktörleriyle efekt sanatçıları kapışıyor.

AŞK-I MEMNU'NUN REYTİNGİ BEŞE KATLANDI

Oynanış mı? Mesela merminin hiç bitmemesinden başlayabiliriz. Ben de bu yüzden elimi çok fazla yormamak için not kâğıtlarımdan birini katlayıp R1'e sıkıştırdım. Hani "sıka sıka gitmek" diye bir terim vardır ya, HoE'de bunu yapmamak için bir sebebiniz yok.

Uçakların fiziksel olarak ağırlığının hissedilmemesi de başlı başına bir eksi, "silahlı sinekler kapışıyor" adlı olası bir Türk televizyon programı tadı alıyorsunuz bu yüzden de.

Yine de oyunun sunumunun ve menülerin hakkını vermek gerekiyor. İkisi de oldukça kaliteli (makyajsız bir halta benzemeyen mankenler geldi aklıma bir anda). Fakat oyun o kadar sıkıcı ki menüye dönmeden hemen kapatmak istiyorsunuz. Neyse ki oyundaki her şey gibi çakılmak da çok kolay. Bir yerde bitiyor macera, hızla unutuyorsunuz...


Kaplamaların 2009'a yakışmayan düşük çözünürlükleri her an gözünüze çarpıyor.



Oyunun en güzel kısmı burası. Menüsü.


Buradaki görevimiz mayınları vurmak. Tabi görebilirseniz.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Uçak kullanmak istiyor ama ağır simülasyonların detaylarında kaybolmak istemiyorsanız birkaç saat eğlendirebilir.

3.8



Tür: Simülasyon > **Yapım:** Transmission Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (80 TL) > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** www.heroesovereurope.com



TEKKEN 6

SLM CHUN-LI... LÜTFEN BENİ BİR DAHA ARAMA.... ARTIK BAŞKASINI SEVİ YORM :(

- VOLKAN TURAN

Bir dövüş oyunu hayranı olarak en büyük şikayetim, sektörün eskisine göre çok daha büyük olduğu ve teknoloji sınır tanımadığı halde yeni dövüş oyunlarının yapılmaması (beni bu kadar sıkıcı bir giriş cümlesi kurmaya ittiği için tüm yapımcıları da kınıyoruz dergicek). Fakat hakikaten, en son *BlazBlue*'yu gördük, o kadar. Geri kalan tüm oyunlar neredeyse 10-20 yıldır zaten varolan markaların adlarının yanına eklenmiş yeni birer isimden ibaret. Bunların içinde de "şükür" dediğimiz tek oyun *Street Fighter 4* oldu. Bunun sebebi de *SF4*'ün kendi serisine her anlamda yenilikçi bir bakış açısı getirmesiydi. Peki ya diğerleri? Dövüş oyunları türü resmen dayak yedi geride kalan yıllardan.

Nasıl ki dövüş oyunlarında 2B dendi mi akla ilk *Street Fighter* gelir, 3B'nin kralı da Tekken'dir. İlk Tekken'i arcade salonlarda çok geç oynadım ama ikinci oyunla başlayan Tekken tecrübem, Tekken 3 ve Tekken 5'in ötesinde çok tatmin edici olmadı. Arada kalanlar bana hep "boşluğu doldurma" oyunları gibi geldi. Namco bence bu eksikliğini kendi de fark etti ve Tekken 6'yı geliştirirken uzun uzun uğraşarak "yeni bir oyun" yapmaya karar verdi. Ve 2007'de Japonya'da arcade salonlarına düşen bu yeni oyunun batı kıtalarına ve benim eve girişi anca bu aya yetişti. Tabii ki arcade versiyonundan çok daha gelişmiş olarak karşımıza çıktı Tekken 6 ama bu yeterli mi? Bakalım Namco Bandai kendisine yakışır, yenilikçi bir Tekken'le gönüllerimizi fethedebilecek mi?

TEKKEN 5'LE AYNI GİBİ SANKİ?

Tekken 5, PlayStation2 gibi bir platform için zaten çok başarılı bir dövüş oyunuydu. Üstüne Dark Resurrection da gelince tadından yenmez oldu. Tekken 6'ysa bana "çok öte" bir oyun olacak gibi geliyordu en başta. Yoksa o oyunun yanına nasıl 6 yazacaklardı ki? Yani gerçekten Tekken değişecekmiş gibi geliyordu ama kazın ayağı hiç de öyle değildi. Namco, her zaman olduğu gibi Tekken konseptini minik detaylarla değiştirmeyi uygun görmüş. Oyundaki her başlık, biraz değiştirilmiş, biraz makyajlanmış, biraz geliştirilmiş.

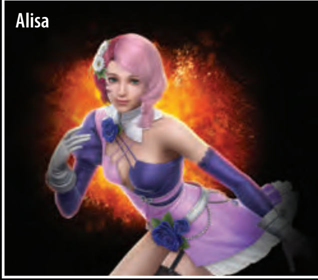
40 dövüşçünün bulunduğu oyunda (gizliler hariç) karakter modellemeleri ve animasyonlar gerçekten harika. Dikkat edin, "gerçekçi" demiyorum. Eğer Tekken'in yüz modellemelerine alışıksanız hiç yabancılık çekmeyeceksiniz. Dövüş koreografileri de son derece titiz bir çalışmanın ürünü. PS2 teknolojik olarak yetersiz kaldığı için ortaya çıkan o "kütüksü" görüntü yok. Dövüşçüler çok gerçekçi değil ama estetikten nasibini almış. Her ne kadar bazı sert hareketlerden sonra havada beş takla atmak gibi kuklaca hareketler yapsalar da dövüş sporlarını sevenlerin oyundaki estetiğe bayılacağına eminim. Aynı şey arenalar için de söylenebilir. Toplamda 16 tane arena bulunuyor (saklılar hariç) ve bunlar şu güne kadar Tekken'de gördüklerimizin en iyileri. Tüm arenalar yaşıyor. Sanki bizim için inşa edilmemiş, biz orada buluşmuşuz da, kimsecikler yokken "hadi dövüşelim" demişiz gibi. Mesela Tunnel Disaster bölümünde, bir patlama olmuş ve tüm tüneli alevler sarmış. Her taraf yanıyor, araçlar patlıyor ve biz biraz ötesindeki sıcak sularda dövüşüyoruz. Arka tarafta kapıdan içeri girmeye tırsan bir itfaiyeci elini sallayarak size "hadi çıkın oradan salak adamlar" demeye çalışıyor. Ya da Urban War Zone'a bakalım: Sokaklarda süren bir savaşın ortasındayız, her taraf yıkılmış, tanklar konuşlanmış, her an bir kaza kurşununa kurban gidebiliriz. En sevdiğim bölümse Azazel's Chamber (oyunun son bölümü). Buradaki gotik mimari, renkler ve fon müziği muazzam gerçekten. Ayrıca arenaların hasar alabildiğini de belirteyim. Her ne kadar Dear or Alive oyunlarındaki gibi çok katmanlı olmasalar da, dövüş stratejinizi oldukça etkiliyorlar (nasıl olduğuna ileride değineceğim). Intro, ara sahneler ve oyun sonlarında da bol CGI video yer alıyor. Bir animasyon filminden farksız bu videoları izlemek Tekken'in bizlere verdiği en güzel ödüllerden biri. Çünkü oyunun yapım aşamasının bu kadar uzamasına neden olan kısımlar buraları. Bu yüzdendir ki oyunu arcade salonlarında yeterince gördüğünüzü ve tükettiğinizi sanıyorsanız gerçekten çok yanılıyorsunuz. Tekken, hiçbir zaman iki tekme ve iki yumruktan ibaret olmamıştır çünkü.



Hwoarang! Nasıl kıyarsın şu tatlı kıza he!?!

BİZE BUNU VERİN

Kunimitsu geri dönsün. Bıçaklarımızla yarım kalan işimiz devam etsin.


Alisa


Bob


Lars


Miguel

EVDE "TEKKEN" OYNAMAYIN ESPRİSİ

Tekken oyunlarının güzel yanlarından biri de, serinin herhangi bir oyununu oynayıp öğrenmişseniz herhangi bir zaman diliminde çıkan herhangi bir Tekken'i rahatça oynayabilecek oluşunuzdur. Oyuna ne yenilik gelirse gelsin, eğer Tekken biliyorsanız bunlara kısa sürede alışırsınız. PS1 zamanındaki Tekken 3'ten bu yana hiç oynamadığınızı farz etsek bile Tekken 6 oynamaya başladığınızda ezberinizdeki komboları rahatça uygulayabilirsiniz. Tabii bu, oyunun gelişmediği anlamına gelmiyor. Tekken 5'ten (DR) bu yana her karaktere birçok yeni hareket eklenmiş. Bunların çoğu birkaç vuruşluk hazır kombo ve kapmalar olsa da, o karakterde büyük değişimler yaratmaya yeterli. Örneğin ben Tekken 2'den beri oyuna Paul'la başlarım hep. Yine öyle yaptım. İlk dikkatimi çeken şey, hızlı hareketlerinin zamanlamasının değiştirilmiş olmasıydı. Bazıları zorlaştırılmış ama artık rakibi hemen havaya kaldırabiliyorsunuz. Ayrıca eskisinden daha fazla 3 Hit'lik kombosu var ve bunlar güzelce birleşebiliyor. Bu durum diğer karakterlerde de geçerli. Favori karakteriniz kim olursa olsun, emin olun hareket skalası çok genişlemiş. Her bir karakterin 100 civarında hareketi var. Oyunda sekiz yön, iki yumruk ve iki tekme olmasına rağmen bu kadar hareketin nasıl çıktığını sormayın; Tekken'in sırrı bu zaten.

TEKKEN'İN SÖZLÜK ANLAMI

Peki, Tekken nedir? Seriye yeni başlıyorsanız bu paragraf biraz gözünüzü korkutabilir ama bunlar gerçekler. Tekken'in neden birçok dövüş oyunu severe hitap *etmediğine* dair bazı gerçekler var. Bunların başında da Tekken'in tüm rakiplerine göre daha matematiksel ve ezbere dayalı olması geliyor. Eğer bunlarla işim yok diyorsanız, rastgele tuşlara basarak da Tekken'i oynayabilir ve eğlenebilirsiniz ama oyunun ömrü bu şekilde çok uzun olmaz. Gerçek tadını alabilmek için Tekken'in derinliklerine inmeniz gerekiyor. Tekken 3'ü parmak uçlarımız su toplayana kadar oynamamızın sebebi bu değil miydi? Şimdi Tekken 6 da bu yolda emin adımlarla ilerliyor çünkü oyun hiç olmadığı kadar karışık.

"Tekken'de usta olmak" şu demek: Öncelikle parry denilen şeyi refleks haline getirmeniz gerekiyor. Rakip size *low* (aşağıdan) bir vuruş yaptığında eğer kusursuz bir zamanlamayla ileri/aşağı çapraz yönüne basarsanız bu hareketi otomatik olarak savuşturursunuz ve rakip, bir saniyeden kısa bir süre için savunmasız kalır, ama bir komboya başlamak için bu yeterli bir süredir. Parry konusunda ustalaştıktan sonra, tüm hareketleri de ezberlediğinizi varsayarsak, hareketleri birleştirme kısmına geliyorsunuz. Her karakterin kısa ve uzun (10 vuruşluk) komboları var ve bunlar "bir şekilde" birleşebiliyor. *Sağ yumruk, sol yumruk, aşağıdan tekme, 3 hit'lik hazır bir kombo ve iki ileri yaparak diğer 4 hit'lik komboya girilir, rakip havaya kaldırılır ve diğer çok hit'lik kombolara geçiş yapılır* gibi fanteziler sizin el becerinize kalmış. Oyunda rakibi havaya kaldırmak büyük önem taşıyor çünkü bu sırada rakip tamamen savunmasız kalıyor. Siz de en az üç dört vuruş yapabilirsiniz hatta doğru hareketi doğru zamanda, doğru sırada yaparsanız bu hareketlerin sayısı 10'u bile geçebilir veya rakibin %70 enerjisini alabilirsiniz. Bunu bir kalıp olarak düşünürsek de, rakip arenanın duvarına geldiği zaman, ayrı bir hasar alma moduna geçecektir. Bazı hareketlerinizi rakip duvara yapışmışken yapabiliyorsunuz. Bunların hangileri olduğunu bulmalı ve peşi sıra çıkarmalısınız. Çok zor gibi gözüküyor olabilir, ki zaten öyle. Bu yüzden tek bir karakterle ustalaşma süresinin ben, yaklaşık *üç hafta (80 saat kadar)* olduğunu düşünüyorum. Oyunda 40 adet karakterin olduğunu düşünürsek, hakkını vererek oynarsanız >>


Heihachi'nin yaşlı olduğuna aldanmayın. Hepimizi gömer (tam anlamıyla).


Dövüşürken "önüne" bakman gerektiğini biliyorsun Brian kardeş!



TEKKEN'E RAGE ÖZELLİĞİ

Tekken 6'da yeni bir özellik bulunuyor. Bu özelliğin adı Rage. Tamamen oyundaki heyecanı artırmaya yönelik olarak tasarlanmış olan Rage bunu da çok iyi başarıyor. Son bir vuruş kala, dövüşçünüz kırmızı hatlara bürünüyor. Bu demektir ki artık Rage modundasınız. Bir vuruş daha alırsanız öleceksiniz ama artık her vuruşunuz neredeyse %50 daha fazla hasar verecek. Böylece oyun son saniyeye kadar bitmiş sayılmıyor. Rakip daha fazla hasar alacağını bildiğinden size son bir vuruş yapmak için ölesiye saldırmak durumunda ve siz de bu sırada yeteneğinizle maçı çevirebilirsiniz. Bu sıradaki efektler de gerçekten harika. Kırmızı olan bu efekti isterseniz yıldırım veya buza çevirebilirsiniz.



1- Namco, hala kaçak olarak panda dövüşleri düzenliyor. Tüm dernekleri ayaklanmaya çağırıyoruz!

2- Bob'un bu oyunda ne işi var, çözemedim henüz.





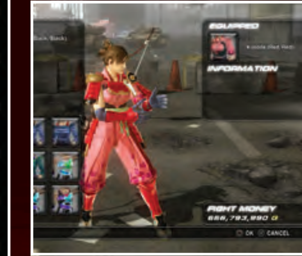
Ne İyi? Ne Kötü?

+ Oyun dinamizmi
+ Derinliği
+ Karakter ve arena sayısı
+ Uzun ömürlü modları
- Seslendirmeler
- Geçmiş Tekken'lere dair bir bonus isterdi bu deli gönül
- Yükleme sürelerinin uzunluğu

>> Tekken 6 evladiyelik bir oyun (Tekken 7 gelene kadar).

Görüldüğü gibi Tekken, diğer dövüş oyunlarına pek benzemiyor. Oturup kombo çalışmalısınız. Bazı kombolarda mikro saniye hesapları var ve bunları gamepad'le yapmak çok zor (örneğin Kazuya ile bir God Fist hareketini *anında, defalarca* yapabiliyor olmanız gerekiyor). Arcade joystick almış olabilirsiniz ama bu sefer de gamepad'le daha rahat yapılan komboları daha zor yapacaksınız. Yani kimse avantajlı değil bu oyunda. İş tamamen sizde, yeteneğinizde bitiyor. Ben, tuvalette otururken bile kombo düşünen Tekken oyuncuları tanıyorum ve çoğu da rakip tanımıyor. 100 hareketi olan karakterin belki sadece 30 hareketini kullanıyor ama zamanlamasını iyi hesapladığı için kimseler bileğini bükemiyor. Bu oyuna satranç muamelesi yapmalısınız, hamlelerinizi düşünerek kararlaştırmalısınız, rakibin size yaptığı hareket sonrasında hangi hareketi yapmalısınız ki rakip etkisiz hale gelsin?

Parry'yi öğrendiniz, maksimum komboyu çözdünüz, rakip duvardayken hangi hareketleri/komboları yapabileceğinizi biliyorsunuz. Öyleyse sıra geldi kapmalara. Her karakterin 4 ila 8 arasında özel kapma hareketi var. Bunların hangileri rakibin önünden yapılır, hangisi yandan yapılır, hangisi hızlı bir kapmadır, hangisi daha fazla enerji alır… Hepsini öğrenmelisiniz. Daha sonra rakip sizi kaptığında bundan kurtulma durumu var. Oyundaki kapma hareketlerinin %95'i rakip sizi kaptığı anda, siz de o kapma hareketini hızlıca yaparsanız bölünebiliyor. Yani eğer yukarıdan (high) bir kapma yapılmışsa high tuşuna, aşağıdansa low tuşuna basarak kapmayı bölebilirsiniz. Az da olsa, bölemeyeceğiniz kapmalar var. Bunlara yakalanmamayı öğrenmelisiniz. Ondan çok daha az olarak da kapma komboları var (King'in gibi) bunlar zor zamanlamalarla, doğru tuş kombinasyonlarını ezberlemeyle yapılıyor ve çok büyük enerjiler alıyor. En son olarak da aşağı ve yukarı düzlemini iyi kullanmakta iş bitiyor. Çoğu hareketinizi düzlemde aşağı veya yukarı kaydığınızda farklı hale getirebiliyorsunuz (iki aşağı veya iki yukarı). Hareketlerden bu şekilde de kaçabiliyorsunuz veya bazı kombolara başlamak için bu boyuta geçmeniz gerekiyor. Tamamen bol pratikle çözebileceğiniz bu özelliği de kaptıktan sonra artık Tekken 6'da istediğiniz herkese meydan okuyabilirsiniz.



OYUNDAKİ PARALARI NE YAPAYIM?

Oyunda kazanacağınız G paralarını, karakterleri yeniden tasarlayabileceğiniz Customization modunda harcayabilirsiniz. Bize pek uzak gelse de, özellikle Japonlar bu özelliğe bayılıyor. Karakterlerin tüm kıyafetlerini, aksesuarlarını değiştirebiliyorsunuz paraya kıyarak. Üstelik oradaki kıyafet ve aksesuarların sayısını muhtemelen yapımcılar da bilmiyordur ama bir karakteri baştan aşağı değiştirmek için epey para gerektiğini belirtelim.



YENİ KARAKTERLER



Eğer Tekken 5'ten sonra Dark Ressurection'a bulaşmamışsanız, oyunda yedi yeni karakterle tanışacaksınız. Lars, Alisa, Zafina, Miguel, Leo, Bob, Serge, Lili adlı bu karakterler en az eski dövüşçüler kadar derinlik sahibi. Özellikle Zafina'nın güzelliğine dikkatinizi çekeriz!

OYUNDA 40 ADET KARAKTERİN OLDUĞUNU DÜŞÜNÜRSEK, HAKKINI VEREREK OYNARSANIZ TEKKEN 6 EVLADİYELİK BİR OYUN



Paul hâlâ düşmana vurur gibi abanarak vuruyor. İyi yapıyor.

HANGİ MODLARIMIZ VARMIŞ BAKALIM

Bir sayfadan daha uzunca Tekken'i ve Tekken 6'yı özetledikten sonra gelelim oyunun modlarına. İlk dikkatimi çeken mod *Ghost* oldu. Offline olarak oynamanıza rağmen karşınıza sanki bir kullanıcı gelmişçesine sırayla dövüştüğünüz Ghost, 9. Kyu seviyesinden başlıyor, Dan'lara, oradan da diğer ustalık seviyelerine yükseliyorsunuz. Her maç sonrası rakibinizi seçebiliyorsunuz. Bu dövüşlerden (ve oyundaki diğer her dövüşten) para kazandığınız için, çifte bir kazanç söz konusu burada. Biriyle dövüşürken, onun hangi seviyede olduğunu görebilirsiniz ve ona göre kurgunuzu düzenlersiniz. Senaryo (*Scenario*) moduna geçtiğimdeyse, Tekken Force modunu sevenlerin hoşlanacağı, "yürümeli" diye tabir

ettiğimiz beat'em up modu karşımıza çıkıyor. Lars'ı kontrol ettiğimiz bu bölümde hafıza kaybı yaşıyoruz, olayları çözerken de yanımızda Alisa Boscowitch ile beraber tüm Tekken 6 dövüşçülerine uğruyor ve hepsini sırayla pataklıyoruz. Bunu yaparken de çok sayıda sinematik eşliğinde Tekken'in köklerine iniyoruz. Yeni başlayanlar için faydalı ama açıkçası pek bir sabır gerektiriyor çünkü bir süre sonra kendisini feci tekrarlıyor. Kontroller zor ve sorunlu. Rakibi dövdükten sonra ancak manuel olarak diğer düşmana geçerseniz pataklanmıyorsunuz. Kamera açılarının da iyi olduğu söylenemez. Muhtemelen bir kez bu modu bitirir, bir daha da uğramazsınız ama haritadaki Arena kısmı, oyunun asıl "bittiği" kısım. Tüm karakterlerin hikâyelerini, başlangıç ve bitiş olarak burada izliyorsunuz. Yeni oyun sonu boss'ımız, öküz Azazel'le de burada karşılaşıyorsunuz. Jinpachi'ye göre epey abartı bir rakip sizi bekliyor.

Online moduysa belki de oyunun en can alıcı yönü ama maalesef oyunun bize ulaşan "basın versiyonu"yla Tekken 6'yı online test etme şansımız olmadı. Birkaç maç yapıp onlardan da bahsetmek isterdim. Artık önümüzdeki ay hem bu sorunlar aşılacağı hem de oyunun piyasaya çıkan versiyonu da elimize geçeceği için bu mod için ayrı bir küçük inceleme yapmayı düşünüyoruz. O zamana kadar size vereceğim tek tavsiye, bol bol pratik yapmadan gerçek maçlara çıkmamanız. Üstelik ilk kez bu kadar eli yüzü düzgün bir pratik modu içeriyor Tekken. Command List'teki her hareketi demo olarak izleyip uygulayabiliyorsunuz. Rakibe istediğiniz hareketi yaptırabiliyor, üstünde kombo çalışabiliyorsunuz. Ayrıca listenin sonunda nasıl yapıldığını göremediğiniz komboları da *mutlaka* yapabiliyor olun çünkü bunlar son derece etkili ve rakibe gözdağı verebilen hareketler. Oyunu öğrenmeye bu modda başlayın kısacası.

ÖZLEDİĞİMİZE DEĞDİ

Tekken 6 tabii ki kusursuz bir oyun değil. Ama çok da büyük problemleri yok. Yükleme süreleri aşırı fazla (XBox360'ta da). Ayrıca bu yükleme sahneleri oyalayıcı öğeler içermediği için daha da can sıkıyor. Senaryo modunun da daha iyi olmasını beklerdim aslında. Bir de müzikler bizi çok gaza getiremedi, biraz sert ve tempolu parçalara ihtiyacı var oyunun. Seslendirmelerse çok komik. Karakterler İngilizce, Japonca ve Çince konuşuyor ve ne hikmetse herkes anlaşabiliyor, tek dil olsa daha iyi olurmuş. Bunların dışında oyun gayet harika. Sular seller gibi akan ve deli gibi de eğlendiren bir Tekken'den daha ne istenir? Uzun oyun ömrü ve dolayısıyla online desteği değil mi? Eh o da var. PlayStation 3'ün bu ilk Tekken'i, 2009'a güzel bir veda niteliği taşıyor bizim için. Artık Tekken 7'yi PS4'te görürüz gibime geliyor ama o güne kadar Tekken 6, *Street Fighter 4*'ün de desteğiyle sizi idare edecektir.



BİZE BUNU DA VERİN
Bir sonraki oyun Tekken Tag Tournament II olsun ve çabuk çıksın!



İLERLEMELİ, YÜRÜMELİ VEYA SOKAK DÖVÜŞÜ

Senaryo modu, kısa süreli birçok bölümden oluşuyor. Rakiplerinizle sırayla karşılaşıp dövüştüğünüz bu bölümde, karakterinizin tüm hareketlerini kullanabiliyorsunuz. Rakiplerinizden ve sandıklardan enerji kapsülleri, eşyalar ve puan veren kutular çıkıyor, bir Final Fight havasında. Yerlerden sopa, alev makinesi, makineli tüfek gibi silahlar da alabiliyorsunuz. İlk başta istediğiniz karakterle bu modu oynayamasanız da, karakterleri açtıkça bunları kullanabilirsiniz. Yan yana bir arkadaşınızla oynamıyorsunuz oyunu, ancak online olarak birisiyle oynayabilirsiniz. Kazandığınız eşyaları sadece bu bölümde kullanarak oyun boyunca güçlenebilirsiniz. En çok para kazandıran mod olsa da sizi biraz sinirlendireceği kesin. Çünkü yapay zekâ hiç iyi değil, ya çok kolay ya çok zor oluyor. Kamera, arkanızdaki düşmanları size göstermekte geç kalıyor. Boss'a kadar geldikten sonra bile ölürseniz genellikle bölümün başından başlıyorsunuz ki bu gerçekten hiç iyi olmuyor; puanlarınızı ve paranızı tam kazanamıyorsunuz. Kısacası Senaryo modu hoş bir fikir, farklı bir tat ama maalesef Namco tadını kaçırmayı başarmış.


Nina


Deviljin

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Tekken 5'ten sonra bu yaraşırdı bize! Cüneyt Arkın'a bile yeminini bozdurucak kadar iyi.

9.1

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



> **Tür:** Dövüş / Aksiyon > **Yapım:** Namco Bandai > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** www.tekken.namco.com

NBA 2K10 - NBA LIVE 10

BASKETBOL TOPU DENİZE DÜŞTÜ. GÜZ GELDİ, SEZON AÇILDI - MEHMET KENTEL

Bu defa "olmuş". Şaka şaka "olmamış". Spor oyunları incelemelerindeki olmuş/olmamış geyikleri sizi de daraltıyorsa, bir oyun serisi için "bu defa olmak" tabirinin artık hiçbir şey ifade etmediği noktada duruyorsanız, biraz kenara kayın, ayağıma basıyorsunuz. Tanışalım, ben Mehmet. Elimize bir basketbol topu alıyoruz bugün. Sepete sokmak için mi? Yo yo, çok daha eğlenceli bu kez. Karşımıza koyduğumuz *NBA 2K10* ve *NBA Live 10* oyunlarını üzerlerine fırlattığımız toplarla paramparça edeceğiz, böldüğümüz parçalara ayrı ayrı bakıp iki oyunun neyi nasıl yaptığını anlamaya çalışacağız. "Defa" değil, "daha" diyeceğiz. Çünkü elimizde iki tane çok iyi basketbol oyunu var ve ikisinin de "daha" iyi yaptıkları var, ikisi de aynı anda hem "oluyor", hem de "olamıyor". (NBA güncellemeleriyle beni destekleyen arkadaşım Uğur'a teşekkür ediyorum [benim tek arkadaşım Uğur mu ya, her yazıda ona teşekkür?])



GERÇEK DÜNYA OYUNLARIMIZA MÜDAHALE EDİYOR: "DYNAMIC SEASON" - "NBA TODAY"

2K10 ve Live birbirine çok benzeyen sistemlerle karşımıza çıktı bu sene. 2K'nın NBA Today ve Live'ın Dynamic Season özellikleri oynadığınız oyunu internet üzerinden gerçek NBA'le sürekli senkronize halde tutuyor. Bu senkronizasyonun yansımaları çok farklı ve zenginleştirici. En önemlisi iki oyunda da bulunan gerçek NBA sezonunu birebir yaşayabilme imkânı. NBA takımlarından birinin başına geçip takımınızın o günkü gerçek maçını oynatarak; gerçek sezondaki istatistiklerin, değişen görevlerin, sakatlıkların ve takasların aynen yansıdığı bir sezon deneyimi sunuyor iki oyun da. Örneğin Hidayet yine şut sokamama dönemlerinden birine girdiyse gerçek hayatta, oyunda da Hidayet'in şutları kaçmaya başlıyor. Gerçek NBA'den sürekli gelen bu bilgi akışı, yorumcuların sürekli söyleyecek yeni şeyler bulmaları anlamına geliyor ayrıca, ki bu gerçekten muhteşem. Elbette NBA'de yeni sezon henüz başlamadığı için sezon içi senkronizasyonun ne kadar mükemmel çalıştığını bilemiyoruz ama kurulan altyapı gayet iyi gözüküyor. Zaten 2K10 bu sistemi MyPlayer ve normal sezona da uyarlamış, gerçek NBA'le senkronize olmasa da yorumcular sizin sezonunuzu çok iyi takip ettiklerini gösteriyorlar, "ve Thom Yorke ilk NBA maçına çıktı", "takım 4 maçtır kazanamıyor" gibi ufak dokunuşlar oyunun atmosferini çok artırıyor.



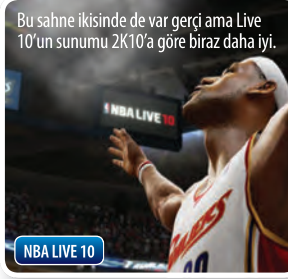
NBA 2K10
Koçların gerçek hayatta yaptıkları taktiksel değişiklikler de oyuna aktarılan veriler arasında.



SUNUM

İki oyundan birinin sunumunun "çok daha iyi" olduğunu söylemek mümkün değil ama arada farklar da var. Öncelikle iki oyunun da oyuncu animasyonları çok iyi. Live eski kütüklüğünden tamamen kurtulmuş (aha! "bu defa olmuş!"), 2K'da da devrimsel olmasa da gözle görülür iyileştirmeler var, ki 2K'nın animasyonları hep çok güzel olmuştur zaten. Live 10'da, EA Sports oyunlarında sık görülen garip cilt fetişizmi yine etkisini artırarak sürdürüyor yalnız. Nasıl dipsiz bir fantezinin ürünü bilemiyorum ama Live 10'daki oyuncular o kadar çok terliyor ki korkunç derecede parlıyorlar. Bu da oldukça plastik bir his veriyor (dokununca değil tabii, onu bilemiyorum, biraz ıslaktır ama muhtemelen). Ama iki oyunda da özellikle yıldız oyuncular gerçeklerine çok benziyor. Tribünler de makyajlama çalışmalarından nasibini almış, iki oyunun tribünleri de çok daha canlı, sahayla olan etkileşimleri artırılmış, verdikleri tepkiler maçı gerçekten izlediklerini gösteriyor. Ama EA'in bu konuda işi biraz daha iyi kıvırdığını söyleyebiliriz. Özellikle öylesine bir maç açacağımızda bile salonun atmosferini "finaller" olarak seçebilmemiz çok hoş. Bunun dışında sunumun görsel taraflarıyla ilgili her şey benzer ve çok başarılı, LeBron'un sahaya çıkarken ellerini (ve masa hakemlerini) pudralama numarası bile unutulmamış iki oyunda da.

NBA oyunları için bir diğer norm olan hip-hop müziği bu yıl da bizi yalnız bırakmıyor. Elbette bu mesele oldukça kişisel bir konu, çok uzatmaya gerek yok ama MGMT'a ve nispeten daha çeşitli bir seçkiye yer veren 2K10 benim kulaklarıma daha çok hitap etti. Spikerlereyse "Dynamic Season NBA Today'e karşı" başlığında değinmek istiyorum izin verirseniz.

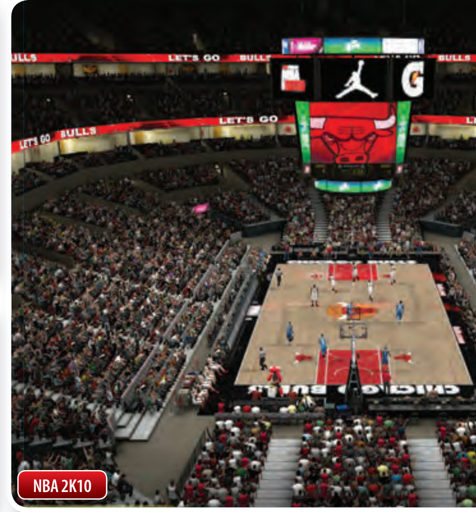


Bu sahne ikisinde de var gerçi ama Live 10'un sunumu 2K10'a göre biraz daha iyi.

NBA LIVE 10



NBA LIVE 10



NBA 2K10



NBA LIVE 10



Bu tip pozisyonlarda ekran/saniye problemleri yüzünden akıcılık bayağı bozuluyor.

NBA 2K10



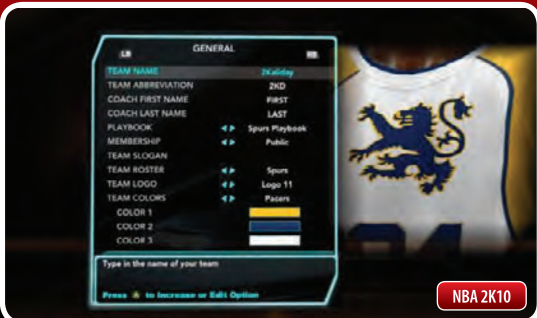
OYNANIŞ, GERÇEKÇİLİK VE MYPLAYER'A ÖVGÜ

Bir spor oyununun ne kadar "gerçekçi" olduğunu anlamak için yapılabilecek birkaç şey var. Bir takımın tamamını aynı anda yönetmek, özünde gerçekle epey alakasız olduğundan, başka şeylere bakmalı önce. Oyunun dinamiklerinin nasıl işlediğini anlamanın en iyi yollarından biri maçı sadece izlemek. Bunu yaparsanız iki oyunun da oldukça iyi iş çıkarttığını göreceksiniz. Animasyonların kalitesinden bahsetmiştik zaten. Ama bazı detaylar 2K10'u öne taşıyor. Taktiksel çeşitlilik konusunda iki oyun da çok zengin ama 2K10'da varyasyonlar biraz daha fazla. Yine 2K10'da yapay zekâ daha iyi çalışıyor. Yardımlaşma savunmaları gerçekten muazzam, savunma sürekli rotasyon halinde. Hücum da buna uygun olarak topu bol bol çeviriyor, boş adamı bulmaya çalışıyor, şutörleri perdeden çıkartmaya çalışıyor. Ayrıca fantastik işler de pek olmuyor, oyuncular neyi yapabileceklerinin az-çok farkında. Oyuna eklenen yeni "Turbo" barı sayesinde de sürekli deli danalar gibi koşturamıyorlar, yoruluyorlar, bu da oyuna daha tok bir his vermiş. Live bu konuda biraz geri planda kalıyor. Gerçi 2K'da da oyun fizikleriyle ilgili bazı problemler devam ediyor, pota altından çok basit turnikelerin sıkça kaçması mesela. Bunu slider'larda yapılan değişikliklerle bir parça dengelemek mümkün ama henüz ideal slider ayarlarını söylemek için erken, bu konuda gelecek aylarda ufak bir şeyler yazabiliriz. Bir de özellikle pota altında post-up yaptığımızda kare oranı çok ciddi biçimde düşüyor. 2K muhtemelen bir yama yayınlayacak bunu çözmek için. Ama bir basketbol oyununda öncelikle gerçekçilik arayan bir oyuncunun kendisini cennette hissedeceği tek bir mod var: MyPlayer. Buradaki saha içi deneyimi gerçekten daha önce hiçbir basketbol oyununda görmediğimiz kadar "gerçek". Hayatında üç-beş lise maçına çıkmış ve sahanın ne kadar büyük, kendisinin de ne kadar küçük olduğu hissini tatmış bir adam olarak söylüyorum, gerçek basketbol burada. Savunduğunuz adamın peşinden koşmak, perdeye takılmak, ribaunt'u almak, fast break'e koşmak, perdeden çıkmaya çalışmak, sonra koç tarafından kenara alınmak ve maçı oradan seyretmek (istiyorsanız yeniden oyuna girene kadar simüle edebilirsiniz maçı tabii, izlemek şart değil)... Cümleleri bile bitiremiyorum, bir an önce o sahaya dönmem lazım.



ARKADAŞLARI TOPLAMAK

Bu seneki versiyonlarında 2K'nın da Live'ın da en çok üzerinde durduğu konulardan biri multiplayer seçenekleri. Oyunların benzer vaatleri var, 2K10 yine biraz daha ağır basıyor. Gerek 2K10'u gerek Live 10'u sürükleyen multiplayer seçeneği 10 oyuncunun karşılıklı birer basketçiyi yönettiği mod, buna 2K10'da "Pick Up Games", Live 10'da ise "AdidasLIVE" deniyor. 2K10'un bu konuda öne çıkmasının sebebi hem MyPlayer'da yaratılan karakterle (üstelik MyPlayer modundayken) oynayarak bir yandan da ekstra yetenek puanları kazanabilmek, hem de arkadaşlarınızla her şeyini sizin belirleyeceğiniz kulüpler (Crew) kurup online liglere katılabilmek... Ama iki oyunun da sunucuları henüz oturmamış durumda, çok ciddi bağlantı sorunları yaşanıyor. İşler oturduğundaysa herkesin Kobe ve Lebron gibileri oynattığı AdidasLIVE yerine kendi oyuncularımızla oynadığımız Pick Up Games çok daha fazla ilgi çekecektir.



NBA 2K10

2K10'daki Crew seçeneğiyle arkadaşlarınızı toplayıp kendi kulübünüzü yaratabilirsiniz.



NBA LIVE 10

NBA 2K10


Adam savunmasında en önemli tuş L2, bu sayede rakibinize kilitlenebiliyorsunuz.

NBA LIVE 10





KONTROLLER

Her ne kadar bazı incelemelerde NBA 2K10'un kolay bir arcade oyunu olduğu söylendiyse de bu doğru değil. Özellikle daha önce 2K serisine aşinalığınız pek yoksa, alışmanız biraz zaman alacak. Sixaxis'in hemen her tuşunu tek bir hücumda farklı şeyler yapmak için kullanıyoruz. Özellikle yetenekleri daha da artırılmış ve daha duyarlı hale gelmiş sağ analogun R ve L tuşlarıyla kombinasyonu sayesinde birçok farklı numara yapabiliyoruz. Bunların hepsine alışmak ve üzerlerinde ustalaşmak bolca pratik gerektiriyor ama gözünüzü korkutmayayım, 2K10'un oynanabilirliği kesinlikle düşük değil. Üstelik kombinasyonları henüz tam olarak beceremediğiniz zamanlarda da daha basit oynamak mümkün. Live 10'un öğrenme eğrisi ise 2K10'a göre daha düşük. Süper yıldızlarınızla süper numaralarınızı daha ilk maçlardan yapmayı becerebilirsiniz. Eğer aradığınız şey "5 dakika oynayıp kapatayım" tarzı bir basketbol oyunuysa, Live'ın sizin için daha iyi bir seçenek olduğu kesin.





DANANIN (LEBRON) KUYRUĞUNUN KOPMASINA ÇOK AZ KALDI: 2010'UN FREE AGENT'LARI

2010, NBA tarihinde daha önce pek görülmemiş bir yaza tanıklık edecek. Uzun zamandır NBA'in tüm patronları, taraftarları ve oyuncuların çoğu takvimlerini gelecek senenin yazına göre ayarlamış durumda. Şu an dünya basketbolunun en büyük yıldızları sayılan oyuncular da dahil olmak üzere ligin kaderini değiştirecek potansiyelde birçok oyuncunun kontratları bitiyor çünkü. Yani hepsi istediği takıma gidebilir hale gelecek. Elbette gözler ilk olarak **Lebron James**'e çevrilmiş durumda. *Cleveland*'ın "James gitmeden şampiyonluk için son bir şans" diyerek **Shaq**'ı kadrosuna katmasının ardında da bu yatıyor. Lebron James'le en çok ilgilenen takım gibi gözüken ve "kral"ın da gitmekten mutluluk duyacağını söylediği *New York Knicks* "salary cap"te (maaş sınırı) Lebron için yer açıyor. **Mike D'Antoni**'nin koçluğu, Lebron'un liderliği ve Madison Square Garden atmosferi, gerçekten çok ilginç bir beraberlik olacaktır. Tabii tek iştah açıcı av Lebron, ağzının suyu akan tek taraftar da New York taraftarı değil. İşte 2010'da serbest kalacak oyuncuların en önemlileri (bazılarının kontratlarını uzatma seçeneği olduğunu söyleyelim):

LeBron James, **Dwayne Wade**, Amare Stoudamire, **Chris Bosh**, Dirk Nowitzki, **Joe Johnson**, Ray Allen, **Manu Ginobili**, Steve Nash,**Tracy McGrady**, Brad Miller, **Stephen Jackson**, Jermaine O'Neal, **Mike Miller**, Rip Hamilton, **Yao Ming**, Josh Howard, **Michael Redd**, Tyson Chandler, **Marcus Camby**, Carlos Boozer, **Ben Wallace**, Larry Hughes, **Eddy Curry**, T.J. Ford, **Quentin Richardson**...

2K SPORTS NBA 2K10 DRAFT COMBINE

NBA 2K 10 DRAFT COMBINE NEDİR? YENİR Mİ?

Yiyenler varsa da, siz siz olun yemeyin, gerek yok. *Draft Combine* asıl oyundan birkaç ay önce piyasaya çıkan bir içerik pakedi. NBA'in draft mevzusunu tamamen oyuna aktaran, aynı 2K10'daki karakter yaratma arayüzüyle bir oyuncu yaratıp seçmelere sokup en sonunda da draft edilmesi için uğraştığımız ufak bir şey. Eğer 2K10'dan önce bunu alıp bir oyuncu yaratıysanız, o oyuncuyu 2K10'a aktarabiliyorsunuz. Ama bunun çok büyük bir avantaj yarattığını düşünmeyin, sonuçta oyuncular draft edilmiş olsalar bile aynı yaz liglerinden ve antrenman kamplarından geçiyorlar. Henüz almadıysanız ve draft heyecanı için ölüp bitmiyorsanız bunun için ekstra para vermenize gerek yok.



NBA 2K10



FIBA WORLD CHAMPIONSHIP



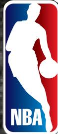
Live 10'un biz Amerikalı olmayan basketbolseverleri (Murat Murathanoğlu sesiyle) en çok ilgilendiren özelliği muhtemelen bu. İçlerinde Türkiye'nin de bulunduğu FIBA'ya bağlı milli takımlar oyunda seçilebilir durumda. Hem hızlı bir maç yapmak istediğimizde Türkiye'yi Toronto karşısına çıkartıp Hidayet'i Hidayet'e savundurmak gibi *BeingHedoTurkoglu* fantezilerine girebilir, hem de gerçek bir Dünya Şampiyonası heyecanını yaşayabilirsiniz. Tabii kadroların güncelliği, oyuncuların özellikleri ve tipleri (özellikle tipleri – Demet Şener kan ağlıyor -) konusunda NBA takımlarına gösterilen özeni beklememek lazım.





BASKET TOPU DOĞU'DAN YÜKSELİR

Geçen sene Doğu Finalleri'nde **Dwight Howard**'a çare bulamayınca *Orlando*'ya kaybeden *Cleveland Cavaliers* bu sene "ligin en iyi oyuncusu" olmayı bıraktıktan sonra "şampiyonluk anahtarı" olmaya karar veren **Shaquille O'Neal**'ı kadrosuna kattı. O'Neal *Phoenix*'e pek katkı sağlayamamış olsa da *Phoneix*'in mucizevi sağlık kadrosu onu bayağı yeniledi. Lebron'la saha içi kimyaları ne kadar tutacak ve Shaq Howard'ı durdurmakta ne kadar başarılı olacak, Doğu'nun kaderini işte bu belirleyecek. *Orlando*, önerdiği kontratı beğenmeyen ve *Toronto*'nun yolunu tutan **Hidayet Türkoğlu**'nun yerini, kariyeri inişte ama kendisi hep yükseklerde olan **Vince Carter**'la doldurmaya çalışacak. Bir önceki sezonun şampiyonu *Celtics*, geçen sene **Kevin Garnett**'in sakatlığı yüzünden bekleneni verememişti. Bu sene Boston hem KG'ye kavuştu, hem de kadrosunu ligin en tecrübeli ve kurnaz oyuncularından **Rasheed Wallace**'la zenginleştirdi. Transferi sınırlı tutan, en büyük skor opsiyonu olan **Ben Gordon**'ı *Detroit*'e gönderen *Bulls* ise, genç ve yetenekli kadrosunu gelecek yaz edineceği büyük bir yıldızla şampiyonluk adayı bir takıma dönüştürmenin hayallerini kuruyor.



"BATI'YA BAKINCA İÇİM BİR HOŞ OLUYOR" (STAIRWAY TO HEAVEN'DAN)

Geçen senenin şampiyonu *Lakers*, yıldız kadrosunu korudu ve üstüne NBA'in en iyi savunmacılarından **Ron Artest**'i aldı. **Kobe**'nin savunmada altına girdiği yükü de böylece hafifleten *Lakers*, Koç **Phil Jackson**'ın son yılında şampiyonluk yüzüklerini takmak için ayak parmaklarına geçmesini hedefliyor. Kadrosu gitgide yaşlanan ve birkaç sene sonra kulübü kapatıp huzurevi açmayı planlayan *Spurs* ise kendileri için adeta genç bir yıldız adayı olan 29 yaşındaki **Richard Jefferson**'ı aldı (ve yaş ortalamaları düşmesin diye hemen 35'lik **Antonio McDyess**'i yanına ekledi). Muhtemelen yine ligin sonlarına doğru açılıp en azından Batı yarı-finallerini zorlarlar. "Ben size takım olamazsınız" demedim, "formanız çok çirkin" dedim sevgili **Popo**. *Dallas* da bu sezona **Shawn Marion, Quinton Ross** ve **Tim Thomas**'lı kadrosuyla 'merhaba' diyor. **Kidd** ve **Nowitzki**'nin önderliğinde çok tehlikeli bir takım olabilirler. **Brandon Roy** ve **Greg Oden** gibi iki süper genç yeteneğe sahip **Portland** da hayalini kurduğu uzun ve başarıyla dolu geleceğe bu sene biraz daha yaklaşmak istiyor.





Yaz ligi maçlarının atmosferi çok düşük ama kariyerimizin ilk adımlarını ciddiye almak zorundayız.

NBA 2K10

BASKET TOPUNU SATIP PS3 ALAN BİLGE MY PLAYER

2K10'un kalbi kesinlikle *MyPlayer* modunda atıyor. Tek bir oyuncu yaratıp tüm kariyeri boyunca yönettiğimiz bu modun ismi konusunda pek yaratıcılık gösterilmemiş olmasına takılmayın lütfen, hayatınız burada geçecek. Kariyerimize, oyuncumuzu en ince detayına kadar şekillendirerek başlıyoruz. Tipi, şortu ya da şut stiliyle ilgili detaylar bizim göz zevkimize kalmış, ancak burada vermemiz gereken çok hayati birkaç karar da var: Pozisyon, stil ve boy-kilo. Örneğin önce pası düşünen bir oyun kurucu ya da ilk işi ribaunt toplamak olan bir dört numara olabiliriz. Bu seçimle beraber pozisyon ve stilimize uygun boy-kiloya da karar vermemiz gerek. Tabii bu sahalar daha önce 2 metreden uzun *Earvin Johnson* ve *Penny Hardaway* gibi muhteşem oyun kurucular da gördü ama eğer standartların dışına çıkıp oyun kurucumuzu çok uzun yaparsak, top kontrolü gibi özellikleri oyun başlarken oldukça düşük olacaktır. Öte yandan ribaunt ve şut savunması gibi özellikleri de standart oyun kuruculardan daha yüksek olacaktır. Bu tip uyumsuzlukların yarattığı açıkları kapatmak için özel antrenmanlara eğilmek gerekiyor (ama 1.90'lık bir pivotu hiçbir antrenman kurtaramaz, aklınızda olsun).

Oyuncumuzu yarattıktan sonra, bir NBA takımıyla yaz ligi maçlarına çıkmaya başlıyoruz. Bu liglerde topla ilişkisi senden benden çok öteye gitmeyen çeşitli basketçi namzetleriyle maçlara çıkıp koçumuzun direktiflerini uygulamaya, her maç için özel olarak verilen "3 asistten fazla yap, eşleştiğin rakibi %29'un altında üçlük yüzdesiyle tut" gibi görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bundan bağımsız olarak da maçta yaptığımız her doğru ve yanlış hareketin yansıdığı bir sistemle bir not alıyoruz. "Teammate grade" (takım arkadaşı notu) nasıl işlediğini ismiyle anlatıyor zaten. Bireysel performans patlamalarından çok bir oyuncunun takıma uyumunu, verilen görevi yerine getirmesini ve paylaşımcı olmasını ödüllendiriyor. Yeterince ödüllendirici olmaması, "yanlış" olarak cezalandırılan hareketlerin doğrusunun gösterilmemesi, bir süper yıldız yaratmanın çok uzun sürmesi gibi sebeplerle bu sistem çok sert eleştiriler aldı. Hepsinin de bir dereceye kadar haklılık payı var ama abartmamak gerekiyor, karşımızda netice itibariyle kusurlu olmaya mahkûm bir yapay zekâ var. Gerçekten de zaman zaman asıl başarıların ödüllendirilmediğini ve çok kolayca cezalandırıldığınızı (yardıma gidince boş kalan adamınızın basket atması eksi puan veriyor mesela) hissetseniz de bu eğlencenizi aksatmıyor. MyPlayer hakkında benim en çok canımı sıkan şey koçların bazen sapıtması oldu. Maçların bazı anlarında koç oyuncumuzu oyuna sokup sokup çıkartıyor, deli midir Phil Jackson mıdır belli değil.

Neyse, işin bu tarafını bırakıp kariyer yolumuza geri dönelim. Yaz liginde başarılı olursak NBA takımlarından biri bizi antrenman kampına davet ediyor. Burada işler çok daha ciddi, zira şimdi NBA yıldızları karşısındayız. Amaç, her maçın sonunda 1 kişinin elendiği 5 maçlık seri sonunda kadroda kalmak. Eğer bunu başarabilirsek tebrikler, artık bir NBA oyuncusuyuz. Ama bu aşamaların bir ayağında işler muhtemelen çok da iyi gitmeyecek ve yolumuz öncelikle *NBADL*'den (NBA Geliştirme Ligi) geçecek. Kasap önünde bekleşen kediler gibi NBA kapısına sürtünen oyuncuların arasından sıyrılıp kendimizi göstermeye çalıştığımız bu ligden, NBA'de bir takımın bize ihtiyacı olduğuna karar vermesiyle çıkabiliyoruz ama deneme sürelerinde kendimizi gösteremezsek yolumuz yeniden NBADL'e düşebiliyor. "Hayatınız burada geçecek" demiştim değil mi?

NBA 2K10 (Playstation 3)

Ne İyi? Ne Kötü?

+MyPlayer bir basketbol oyununda şu ana kadar geliştirilen en muhteşem mod +Grafikler biraz daha geliştirilmiş, animasyonlar çok akıcı +Taktikler müthiş detaylandırılmış +Oyuna hakimiyetimiz daha da artmış +(Düzgün çalıştığında) Multiplayer seçenekleri +NBA Today - Framerate problemleri, acilen yama lazım - MyPlayer maçları sadece 5 dakika olabiliyor - Bir moda başladıktan sonra ayarlar değiştirilemiyor - Sahadaki bazı problemler sürüyor

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Daha oturaklı oynanışı ve MyPlayer modu sayesinde rakibinin önünde. Uzun zamanınız ve sabrınız varsa, 2K10'u bırakamayacaksınız.

8.6

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Basketbol > **Yapım:** 2K > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (160 TL)
> **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** www.2ksports.com/games/nba2k10

NBA LIVE 10 (Playstation 3)

Ne İyi? Ne Kötü?

+Kolay öğreniliyor +Sunumu çok iyi +Kontroller rahat +Kolay öğrenilmesine rağmen sığ değil +Dynamic Season +FIBA takımlarıyla oynayabilmek, İbrahim Kutluay'ı o halde görmek - MyPlayer gibi yıllarca kendini oynattıracak bir modu yok - Oyun mekanikleri bazen saçmalıyor, olmayacak işler çok sık oluyor - Oyuncular garip bir fantezinin kurbanı, korkunç şekilde terleyip parlıyorlar

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Kesinlikle çok iyi. Sunumu kusursuza yakın ve çok kolay öğreniliyor. Eğer ömrünüzü tüketmesini istemiyorsanız, buradan buyrun.

8.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Basketbol > **Yapım:** EA Sports > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (140 TL)
> **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** nba-live.easports.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

EPIC MUHABBET OF OLD TIMES

Her zamanki gibi koltuğuma kuruluyor, WoW kısayoluna çift tıklıyor, kullanıcı bilgilerim sonrası oyuna giriyorum. Fakat bir gariplik var. Sokaklar bomboş, şehirdeki AH'ler sinek avlıyor, BG kapıları sessiz. Koskoca loncada 7–8 kişi online. Vent'i açıyorum kimse cevap vermiyor. Ally şehrinde nasıl Horde olurum ki derken uyanıyorum. Çoktandır oyun içerikli bir rüya görmemiştim. Anlıyorum ki birkaç aydır oyun hesabını kapalı tutmanın yanı sıra sırtı açık yatmanın yan etkisi de büyükmüş. Bir şeyler atıştırarak Aion'daki dünya tatlısı Spiritmaster'ımla buluşuyorum. Bu ay OGZ'de Aion okumaya doymanızdan güç alarak şimdilik oyunla ilgili detaya girmeyeceğim. Fakat Oyungezer lejyonundan bahsetmeden geçemeyeceğim. OGZ lejyonun benim için en büyük sürprizi, OGZ'den editör ve OGZ forumdan arkadaşlarımın yanı sıra WoW'dan, efsanevi Guild Wars loncam Dark Saga'dan eski oyun arkadaşlarımı da bir araya getirmesi oldu. Tekrar anladım ki bir DVO ne kadar kaliteli olursa olsun; görevleri, end-game'i, lore'u ne vaat ederse etsin onu oynanabilir yapan beraber oynadığınız kitle. Beraber bir şey başarmanın keyfi, yardımlaşma ve Ventrilo'da yapılan sayısız geyik muhabbeti. Bunları ne en janjanlı kılıca değişirim ne de Epic Great Lavabo Açacağı of the King'e.

ESKİ CUMHURİYETTE BETA TESTÇİSİ İSTİHDAMI

Uzun zamandır ofiste tartışılan bir konu var, The Old Republic iyi mi olacak, yoksa kötü mü? Ya da şöyle demeliydim, Kaan GamesCom'da gidip oyunu somut bir fikir elde edecek kadar oynayana dek ofiste uzun süre tartışılan bir konuydu The Old Republic'in iyi olup olmadığı. Şimdi sadece neler düzelirse iyi olabileceği konuşuluyor. Eğer şansınıza güveniyor ve "ben bu oyunun iyi yanlarını görüp anlatacağım arkadaş!" diyorsanız size müjdeli bir haberimiz var: The Old Republic beta test süreci açıldı. Dilerseniz www.swtor.com/tester adresine gidip üye olarak kapalı beta test için başvurunuzu yapabilirsiniz. Kim bilir, belki de şans size güler, seçilenler arasında olursunuz… Ama sonra beğenirseniz gelin bizimle konuşun olur mu? Kaan oyuna dair bütün umudumuzu söndürdü vallahi yahu.





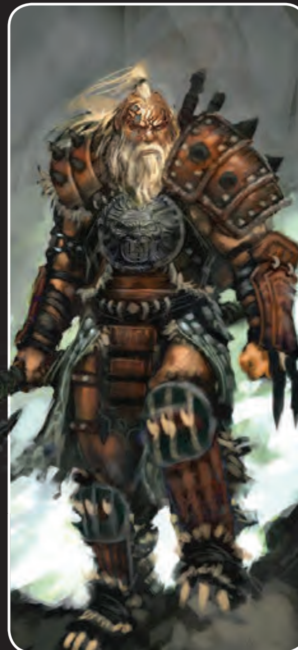
ZOMBİLERİN KAFASINDA GİTAR KIRMAK...

Left 4 Dead 2'nin 4 parmaklı eli kulağındayken oyunu ön siparişle satın alanlar demonun nefesini enselerinde hissetmeye başladı bile. New Orleans'da geçen The Parish senaryosundan bir bölümü içerecek olan demo, ön siparişini vermiş oyuncular için 27 Ekim'de indirmeye sunulmuş olacak. Ön sipariş vermediyseniz üzülmeyin çünkü 3 Kasım'dan itibaren isteyen herkes demoyu indirebilecek. Demoyu istemem, oyunun kendisini ver diyenlerse maalesef ki oyunun tam sürümü için 17 Kasım'ı beklemek zorunda. İçimiz dışımız zombi oldu ama durduramıyoruz, bunu da almak farz oldu.

LICH KING'İN AYAK SESLERİ

Dergicek Aion'a kaymış olsak da WoW'u unutmuş değiliz (düzelteyim, bir tek ben unutmadım sanırım –Can). Wrath of the Lich King'de artık sona yaklaştık. Buzdan kalesinde bizleri bekleyen Arthas'ın hikâyesi de yakında gelecek 3.3.0 yamasıyla sona erecek. Şu anda 3.3.0 için test sunucuları açılmış ve Icecrown raid'iyle ilgili birçok bilgi de dışarıya sızmış durumda. Sandığımızdan da erken teşrif eden Lich King'e karşı muhtemelen 2 ay içinde girişeceğimiz savaşa siz şimdiden hazırlanmaya başlayın, ne olur ne olmaz…

MANA KULLANMAYAN BÜYÜCÜ MÜ OLUR?!



Blizzard'ın Diablo 3'te birçok yenilik yapacağını biliyorduk ama bu kadarını da beklemiyorduk doğrusu. İlk Diablo'dan beri tüm sınıfların mana kullanmasına alışmışken ilk önce Barbarian'ın Fury adında farklı bir sistem kullanacağını öğrenmemizle başladı her şey. Pek yadırgamadık, "barbardır, yapar" dedik. Ama mana kullanmayan Wizard? İşte bunu beklemiyorduk. Blizzard'dan gelen son haberlere göre Diablo 3'te mana kullanacak tek sınıf Witch Doctor olacak. Tüm sınıfların oynanışının birbirinden çok daha farklı olmasını amaçladıklarını ve bu yüzden hepsinin farklı enerji çeşitleri kullanacağını açıklayan Blizzard yetkilileri Diablo 3 için bizi daha ne kadar heyecanlandıracaklar, gerçekten çok merak ediyoruz. Ha ama bu Fury denen şey Mana'nın kulağa barbarımsı gelen versiyonundan başka bir şey değilse Blizzard'ı çok çılgın kınarız, sonra söylemedi demeyin.

FINAL FANTASY XIV BETASI SADECE PC'DE

Final Fantasy XIV beklediğiniz bir oyun mu? Dünyada kısa süreli olarak büyük bir etki yaratmış ama sonra WoW'un çıkışıyla arka plana itilmişti Final Fantasy XI. Onun varisi olan ve bildiğiniz gibi PS3 ve PC için duyurulan (360 meselesi uzun süredir kafa karıştırmaya devam ediyor) Final Fantasy XIV en azından beta aşamasında böyle bir tehlikeyle karşı karşıya değil. Square Enix, tarihini belirtmediği beta testin sadece PC'de gerçekleşeceğini belirtti.
Final Fantasy'nin, beta aşamasında gerçek toprakları sayılan PlayStation yerine PC'yi tercih etmesi içinizi karartmasın, gelecek yıl isteyen herkes oynayabilecek.

GERÇEK ZAMANLI PVP



Savage'ı hatırlar mısınız? Yaklaşık dört sene önce ilki, iki küsur sene önce de ikincisi çıkan GZS-Aksiyon-RYO türlerini çok zevkli şekilde harmanlayan bir oyundu Savage. Peki bu başlığın, bu girişin ve bu gidişatın yandaki Guild Wars 2 resmiyle alakası ne? Basit, NCSoft Guild Wars 2'nin açık dünya PvP'sinin Savage 2'ye benzer bir sisteme sahip olacağını açıkladı. Bu kelimeleri kullanmadılar tabii ki, onlarınki daha tanımlayıcıydı. Örneğin oyuncuların taş benzeri hammaddelerin madenlerine veya kaynaklarına saldırabileceğini, sonra buradan elde ettikleri hammaddeleri savaş aleti yapımında kullanabilsinler diye karavanlarla taşıyabileceklerini, isterlerse düşman karavanlarının önlerini kesebileceklerini veya basitçe kulelere göz kulak olup izcilik yapabileceklerini anlattılar. Biz de ağzımızın suyu aka aka dinledik kendilerini... Savage 2'yi yeniden mi kursam ne yapsam?

KONUK GÖREV MİMARLARI

City of Heroes'un birkaç ay önce duyurduğumuz ve üç dört ay önce bir yamayla oyuna dahil olan Mission Architect sistemini hatırlayanınız vardır. Hatırlamayanlarınız için de kendisini oyuncuların görev inşa edebilmesine imkân sağlayan müthiş esnek bir sistem olarak kısaca tanıtalım. Bu sistemde oyuncular kendi görevlerini uzun bir süredir çatır çatır yaratıyorlar zaten. Fakat bu NCSoft'a yeterli gelmemiş olmalı ki kendileri birkaç görev yazması için konuk yazarlar çağırmışlar geçtiğimiz aylarda. Aralarında birden fazla bestseller çizgi romanda imzası olan Bill Willingham'ın da bulunduğu üç meşhur çizgi roman yazarı bir araya gelerek dört görev yazacaklar ve bunun için sadece oyunun Mission Architect sistemini kullanacaklar. İnsanın hoşuna gidiyor böyle şeyler tabii...



DAWN OF WAR 2: THE LAST STAND

SONA KALAN DOW'A KALIR

Farseer, Mekboy ve bir Space Marine. Beraber bir fıkraya özne olamayacak kadar alakasız, bir dördüncü bulup okey atamayacak kadar muhabbeti çekilmez bir üçlü. Dawn of War 2 sevenler lore ve oyundaki denge arasında neşeyle sekerken Relic yayınladığı videoda bu üçlüyü buluşturdu. Videoda anlaşmazlıklarını medeni(!) yollardan çözmeye çalışan üçlü, üzerlerine bardaktan boşanırcasına tyranid yağınca ortaklık yapmaya karar veriyorlardı; en azından bir süreliğine.

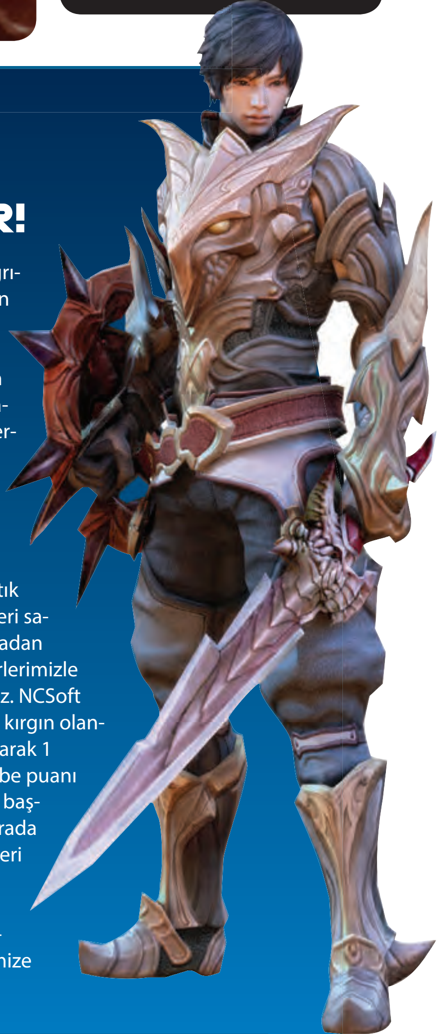
Oyunların ömrünü kolay yoldan uzatarak oyunculara bol eğlence ve muhabbet vaat eden ücretsiz "horde" modunun DoW 2'ye eklenişi de bu şekilde oldu. Farseer, Mekboy ve Captain'dan (SM) birini seçerek başladığınız üç kişilik mod boyunca üstünüze, dört ırkın üyeleri haritanın farklı noktalarından durmaksızın yağıyor. Toplam 20 dalga sırayla üstünüze gelirken arada dinlenme vaktiniz olmuyor. Her oyun sonunda XP kazanan karakteriniz seviye atlayarak yeni donanımlara kavuşuyor. Oyuna girerken hangi donanımları seçeceğinizse size kalmış. Örneğin teleportla kaçıp shoota ile saydıran bir Mekboy olmak yerine (bıçak), sağlık bonusu ve heal ile tanklık yapmanız mümkün. O sırada Captain yardıma Dreadnaught çağırıyor, Farseer ise etrafı çevrilen ekibi alarak güvenli bir noktaya ışınlanıyor, tabii kalabalığa Eldtrich'i çaktıktan sonra. Haritada bulunan iki noktayı elinizde tuttukça daha hızlı puan alabilirsiniz. Tabii düşman yapay zekâ da aynısını yapmaya çalışacaktır. Tavsiyem puandan çok öncelikle hayatta kalarak oyunun ileriki seviyelerini görmeniz.

[SPOILER] 16'ncı dalgada gelen kendi kopyanız ve 20'de gelen Chaos Lord ve Bloodletter mücadeleleri zor ama çok eğlenceli. Böylece ek paket olan Chaos Rising'in iki birimiyle de tanışmış oluyoruz. [SPOILER]

Takımdan biri öldüğü zaman panik yapmadan kaldırmaya çalışın. Eldar ve Mekboy'la ışınlanmak veya SM ile yukarıdan binmek gerekli zamanı kazandıracaktır. Bu arada karakteriniz üst seviyeye ulaştığında gelen epic eşyaları alanlar pek memnun değil. Benden hatırlatması.

Last Stand hırs yapsanız da, eğlencesine oynasanız da tekrar oynanabilirliği ve muhabbet potansiyeli yüksek bir mod. Sırf bunun için oyun yüklenir mi? Evet, yüklenir. Çılgınca oynanır mı? Evet, oynanır. Bugün doğacak çocuklara ne isim koyalım: Waaaagh!

AFFEDİN BİZİ AION'CULAR!



Aion'u her ne kadar sevip bağrımıza bassak da ilk 1-2 haftanın oyuna giriş açısından tam bir kâbus olduğunu inkar edemeyiz. Sırf oyuna girerken saatlerce sıra beklemekten bayıp da oyunu bırakanlar mı dersiniz, cinnet geçirip NCSoft'a saydıran Berkant'lar mı dersiniz artık bilmiyoruz ama oyunun bu yönden oldukça fazla olumsuz tepki çektiği bir gerçek. Neyse ki artık genişletilen sunucu kapasiteleri sayesinde sıralara çok da takılmadan giriş yapıp Asmodian karakterlerimizle daha çabuk kucaklaşabiliyoruz. NCSoft buna rağmen hâlâ varsa kalbi kırgın olanlara "gelin barışalım" çağrısı olarak 1 saatliğine %20 fazladan tecrübe puanı dağıtan tılsımlardan vermeye başlamış durumda. En azından sırada beklerken kaybettiğimiz saatleri biraz olsun telafi etmek adına güzel bir jest. Bir daha olmasın diyerek bu seferlik hediyenizi kabul ediyoruz, yan cebimize koyabilirsiniz çaktırmadan.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldık. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥○○
All Points Bulletin	Gerçekçi	Realtime Worlds	Q1 2010	🔥🔥🔥🔥○
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE		🔥🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix		🔥🔥🔥🔥○
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2010/2011	🔥🔥🔥🔥○
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	Q4 2009	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	Q1 2010	🔥🔥🔥○○
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare		🔥🔥🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	SOE		🔥🔥🔥🔥○
The Secret World	Gerçekçi	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥○



ABYSS KANATLARIMIN ALTINDA

-KAAN ALKIN, TUĞBEK ÖLEK

1- Abyss'e girdiğiniz dakikadan itibaren oyunun rengi de, manzaranın rengi de değişiyor.

2- Oyunun en heyecanlı ara videosundan bir sahne, muhteşem Pandemonium şehri. Buna ek olarak her ana görevde, video olmasa da oyun motoru içinden güzel bir ara video gösteriliyor.





Hayatta birçok şey güzelliğiyle alabilir aklınızı başınızdan. Ama öyle güzellikler vardır ki hatırlamakta, aklınızda resmetmekte zorlanırsınız bir an sonra. Sadece bakmak yetmez böyle bir güzelliği algılayabilmek için, uzun uzun dalıp gitmek gerekir. İşte bu sebeptendir ki bu yazının ne karizmatik ne de esprili bir girişi vardır. Donald Leroy LaFontaine *(Voice of God)* edasıyla çarpıcı bir hikâye de anlatılamamıştır tarafımdan. Elim yazıya her gittiğinde masaüstündeki Aion.docx dosyasını ıskalamış, hemen ardında duran Aion (EU) ikonuna gitmiştir. İşte bu, Aion'u anlatabilmek adına çırpınan ama Abyss'in büyüsüne kendini kaptırıp gitmiş bir yazarın hüzünlü hikâyesidir.

Birkaç ay önce kanatlarımı açıp süzülmüştüm bu göklerde. Gördüklerimi bir bir anlatmaya çalışmıştım. Ama o zaman yalnız değildim anlatırken. Bir elimden Anja, bir elimden muhtemelen Tuğbek tutuyordu. Yine yalnız uçmuyorum göklerde. Rüzgâr kanatlarımın altından akıp giderken usulca, yüzlerce çift kanadı daha taşıyor benimle birlikte… binlercesine doğru. Şikâyet ettiğim her şeyin canına okuyarak yükseliyor Aion bizlerle yukarılara. Bense halen nereden başlayacağımı bilemiyorum anlatmaya.

FOR ASMODEA!

En başından başlarsak iyi olacak sanırım. Beta günlerinde Aion'un aydınlık yüzü Elyos olarak Poeta'da başlamıştı yolculuğum. Başkent Sanctum'a gelene kadar çiçeğin böceğin güzelliğine kaptırmıştım kendimi. Sanctum'dan çıktığımdaysa gözlerimin önünde gittikçe büyüyen dünyası büyülemişti Aion'un. Tuğbek de karanlık taraf Asmodian'dan haberler getirmişti bize. Sonunda beta bitti. Yarattığımız karakterler ve üç beş haftasonuna sıkışmış maceralar silindi gitti...

Şimdi gerçek maceraya atılmanın vaktiydi. Fakat oyunu oynamak için deliren onlarca Oyungezer editörü ve okuru ne tarafta bir araya gelecekti? Dünyasının, karakterlerinin, zırhlarının her detayına hayran olduğumuz güzeller güzeli Elyos'a mı katılacaktık, yoksa kılıcı kınından çektiğinde gözleri alev alev yanan, her konuşmasını "kana kan!" diye bitiren karizmatik Asmodian'a mı? Başlarda Elyos diye tepinirken, topluluklar ofise gidip gelmeye başladı. Daha oyun açılmadan ittifaklar tartışıldı uzun uzun. Nasıl büyük ve uzun bir maceraya atıldığımızın en büyük göstergesiydi bu oyunsuz kalabalık. Sonunda imzalanan *Göksu Paktı* ile Gorgos sunucusunun gururlu Asmodian'ları olarak başladık yeni hayatımıza.

Atreia: Tersyüz edilmiş bir dünya

Aion'un geçtiği Atreia dünyası fizik ve mantık kurallarına pek bir ters olduğundan neye benzediğini anlatması zor. Dünya küre şeklinde ama kürenin dış yüzeyinde değil, iç yüzeyinde yaşam var. Bu içi boş küreyi bir arada tutansa Sonsuzluk Kulesi. Bu yüzden kule yıkıldığında dünya da dağılmaya başlıyor. Resme dikkatli bakarsanız kürenin birbirinden ayrılan iki yarısından üst tarafının kırmızı, alt tarafının yeşil olduğunu görürsünüz. Işık almayan kırmızı taraf Asmodea, güneş alıp yeşeren bölgeyse Elysea. Dünya ortadan ikiye ayrıldığı için bu iki taraf arasında geçiş, sadece Rift adı verilen portallarla mümkün. Kulenin kırıldığı tam orta noktasında ise Abyss bulunuyor. Bu yüzden her iki taraf için de Abyss gökyüzünde bir yerlerde. Coğrafya hocanız "bu ne saçmalık!" deyip geçecektir muhtemelen ama çok ilginç bir dünya Atreia.

BİR ASMODIAN YARATMAK

Oyunlarda yarattığım karakterleri kendime benzetmek gibi bir huyum yoktur. Tam aksine birbirinden tamamen farklı karakterler yaratır, kimseyle paylaşmasam bile her birine farklı hikâyeler uydururum. Her karakterin farklı bir kullanım amacı vardır. Hayır, tank veya şifacı olmalarından bahsetmiyorum. Bir ana karakter, toplulukla birlikte yürür. Her şeyin en iyisi önce o karakter için kovalanır, yapılır. Destek karakterleri üretim ve depolama için kullanılır. Bir de yalnız kovboy karakterim olur hep. Herkesten habersiz usulca yarattığım bu karakter benden izler taşısa da benim asla görünmeyeceğim gibi görünür, konuşur ve davranır. Böylece tanışıklığımız olan kalabalıklar içinde dahi görünmeden, tek başıma dolanabilirim yalnız kalmak istediğim anlarda.

Yaratılan karakterlerin amacı, varoluş nedenleri, bu kadar kesin ve netken oyuncuyu ayrıntıya boğan bir karakter yaratma ekranında saatler harcamak kaçınılmaz olur elbette. Eğer karakter yaratma ekranları sizi sıkıyorsa hazırdaki onlarca karakterden birini seçin veya rastgele tip yaratma tuşuna sığının. Çünkü Aion bugüne kadar görmediğiniz güzellikte karakterler yaratmanıza izin verse de bunu başarmak bir parça estetik cerrah titizliği gerektiriyor. Yok karakter yaratmak sizin için keyifse o zaman oyundaki ilk iki saatinizi neye harcayacağınız şimdiden belli. Kamerayı olabilecek en uzak mesafeye kadar çekip çevreyi mümkün olduğu kadar fazla görmeye çalışırken yaratılan bu benzersiz çeşitlilikteki yüzlerin detayları kolay kolay fark edilmiyor. Sadece boy, kilo gibi fiziksel özellikleri göze çarpıyor. Ama zaman zaman, en azından, dostlarınızın yüzüne bir yakından bakın. Onları öyle hatırlamaya çalışın ve o yüzlerin gerisindeki hikâyeleri de merak edin, oyundan daha fazla zevk almak için.

İsmiyle ilgili seyrek de olsa rezil şakalar yaptığımız Asmodian'ların başlangıç bölgesi Ishalgen'de dolanırken çevrenin güzelliğine kendinizi kaptırdığınızdan bu detaylar daha bir kolay kaçıyor gözünüzden. Bu noktada hiçbir şey yapmasanız bile çarpıştığınız yaratıklara iyice yaklaşıp birinci şahıs kamerasından dikkatlice bir bakmanızı tavsiye etmekten başka bir şey gelmiyor elimden. Karanlık taraftayken bile hemen her şeyin inanılmaz şirin olduğu, daha önceki >>



İntikam

Gulux, Altgard çevresinde dolaşan bana sorarsanız buzdan goril diyeceğim, çam yarması bir NPC. Her ne kadar sadece 13. seviye olsa da bu Legendry yaratığı 20'li günlerinizin başında dahi, yeterince kalabalık değilseniz indirmeniz bir hayli güç. Zaten her bölgede onun gibi bir vuruşta canınıza okuyan bir iki Legendry yaratık çıkacak karşınıza (asıl favorimiz King Consierd). Altgard turlarınız 10. seviyede başlayıp 20'ye kadar sürdüğünden sayısız kez Gulux'la yollarınız kesişecektir. Biz yolları haddinden fazla kesişenler, lejyon olarak resim çektikten sonra bir iade-i ziyarette bulunalım dedik... İntikam baldan tatlıdır. Burnumuzdan getirdin şerefsiz goril günlerce, inşallah sıra Consierd'e de gelecek!



>> NCsoft oyunlarından görsel esintiler taşıyan, yer yer anime havası estiren tiplemeler ve karakterler inanılmaz hoşunuza gidecek. Üstelik kalbimiz Asmodea için çarpsa da itiraf etmeliyiz ki Elysea tarafında her şey çok daha güzel. Ama oyunun tek sürprizi genel tasarımı ve grafik yapısı değil. Sadece gerçek anlamda sindirmesi biraz vakit alıyor. Farkındalık arttıkça daha fazla detay gözünüze çarpıyor, sık sık gülümser oluyorsunuz. 4 goyun, 5 böcek kes görevlerinin arasında koştururken ilaç gibi geliyor hayal gücünü zorlayan yaratıkların ve mekânların detayları. Sonra karakterinizin boş kaldıkça çıplak elleriyle balık tutmasını, karda ısınmak için zıplayıp durmasını, çölde üstündeki toz toprağı silkelemesini, yağmur altında kalınca yapraktan şemsiye yapıp dikilmesini bir süre izleyip eğlenirken, ilk 9 seviye için gerekli olan tecrübe puanını nasıl topladığınızı anlamıyorsunuz bile. Yan görevler ekstra tecrübe ve eşya olarak geri dönerken, hikâyeyi ilerletmek için yapmanız gereken görevler hem tecrübe puanı bakımından daha elibol oluyor hem de Ishalgen'i terk edebilmeniz için önemli bir rol oynuyor. Buraya kadar alışılmadık bir durum yok. Bugüne dek gördüklerimizden daha derli toplu, eli yüzü düzgün klasik bir devasa online rol yapma oyunu işte... Ya da işin başındayken biz öyle zannediyoruz.

KANATLARIM

Ishalgen'den çıkıp Pandemonium'a kapağı attığınızda küçük dilinizi yutacak gibi oluyorsunuz. Asmodian ulusunun başkenti, devasa gotik kale şehri Pandemonium. Azamet olarak Elyos'un bulutların üzerinde uçan Sanctum'una kafa tutamasa da böyle bir güzellik karşısında titrememek elde değil. Asmodian'ların dünyası, Elyos'a göre daima kasvetli ve karanlık tabii ki. Ancak oyunun betasında da, başında da fark edemediğimiz o bütünlüğünü ufak ufak hissetmeye başlıyorum buralarda. Oyuncuların bir kısmı kendi dükkânlarını açmış, topladıklarını satmaya uğraşıyor. Bir kısımsa yeni kurdukları lejyona yeni oyuncular katmak için türlü vaatlerle çığırıp duruyor. Temple of Artisans yüzlerce oyuncuyla dolup taşıyor. Terzi, zırh ve silah yapımcısı, simyacı kaynıyor tüm atölyeler. Oyunun ekonomisi daha ilk günlerinde olmasına rağmen güçlü, sağlıklı ve dinamik. Bunun en önemli sebeplerinin başında oyuncunun daha ilk dakikasından itibaren karakterini geliştirebiliyor ve ekonomiye katkıda bulunabiliyor olması geliyor.

Standart DVO'larda karakterinizi belli bir seviyeye getirene kadar hep herkesin gerisinden geliyormuş gibi bir hisse kapılırsınız. Aion'sa size tam tersini hissettiriyor. Taze karakterinizle bir iki NPC kesip manastone'lar düşürebiliyorsunuz mesela. Daha birinci seviye olsanız bile istatistiklerinize çeşitli artılar getiren bu taşları zırhınız ve silahınız üzerine monte edip karakterinizi geliştirmeye, güçlendirmeye başlayabiliyorsunuz. Bu da kim ne derse desin, insana kendini iyi hissettiriyor. Daha ilk dakikadan oyun bir şeyler başardığınız ve geliştiğiniz hissini tatmanıza imkân veriyor. Sadece başlarda değil seviyeniz yükseldikçe de aynı hazzı farklı şekillerde yaşamaya devam ediyorsunuz.

Oyun görev bazlı ilerlemesine rağmen kendinizi bütünün bir parçası gibi hissedebilmeniz önemli bir ayrıntı. Bunu başarabilmek için üretimi (crafting), kaynak toplamayı ve görevleri paralel olarak yürütmeniz, karakterinizin seviyesini her kulvarda yavaş yavaş yükseltmeniz gerekiyor. Yüksek seviye oyuncu sayısı halen az olduğu için, düşük seviyelerde kullanılmak üzere üretilen hemen her şey çok kolay alıcı buluyor. Üretim sizin için sıkıcıysa bile, üretim sırasında ihtiyaç duyulan nesneleri toplayarak ya da kafanız bu tür işlere yatıyorsa Broker başında bir iki saat dikilip al-sat yaparak ciddi paralar kazanmanız mümkün. Fiyatlar henüz oturmamış nasıl olsa, kafalar bir parça karışık, bu yüzden kafayı çalıştıranlar daha yirmili seviyelerde cebinde milyonlarla dolaşıyor.

AÇLIKTAN KANADIMI SATTIM

"Para" gerçek hayatta olduğu gibi oyunda da canınızı sıkabilecek bir öğe. Özellikle de her öldüğünüzde kaybettiğiniz tecrübe puanlarını geri almak, belli konularda karakterinizi geliştirebilmek, çantanızı ya da bankadaki slotlarınızı artırmak, bir noktadan diğerine hızlıca seyahat etmek için bolca para harcamak durumunda kalıyorsunuz. Gerçi oyunda hoş bir denge oturtulmuş. Eğer dakika başı canınızdan olmuyorsanız ya da sırf sıkıntıdan oraya buraya gitmiyorsanız paranız hemen hiçbir zaman sıfırı tüketmiyor.

Yine de oyunu dikkatli ve dengeli oynamayan oyuncu için sürekli parasızlık ciddi bir tehlike. Seviyeler yükseldikçe sorun da büyüyor ve 35. seviye sonrası pek çok oyuncu artık yeni yetenekle-

Böyle zindan görülmedi

Aion, Avrupa'da direkt olarak 1.5 versiyonuyla yayınlandı. Bu da demek oluyor ki oyunun geniş dünyası ve kale kuşatmalarıyla renklenen Abyys'e ek olarak tam 20 zindan (instance) sizi bekliyor. Üstelik alışılmışın dışında pek çok zindanı var oyunun. Mesela Elyos'un başlangıç mekânı olan, çiçek böcek güzelliğindeki Poeta'nın, Balaur tarafından işgalini konu alan Dark Poeta, çok geniş ve açık alan zindanı. Bunu Gamescom'da oynama şansımız olmuştu ve kesinlikle nefes kesici gözüküyordu. Diğer bir ilginç zindan, gökyüzünde dolanan devasa bir korsan gemisi. Asıl heyecan verici olansa Abyss'de dolanıp gökten Balaur saçan, korkutucu Dredgion gemisinin içinde geçen zindan. Çünkü bu zindana bir taraftan Elyos, bir taraftan Asmodian takımı giriyor ve hem zamana hem de düşmana karşı yarışıyorsunuz içeride.

Asıl heyecanlı zindanlar 50. seviye için hazırlandığından henüz bunlara girme şansımız olmadı. Şimdilik küçük bir kale kuşatması olan Nochsana Training Camp ve standart bir mağara zindanı olan Fire Temple'ı bitirebildik başarıyla.

Aion zindanlarının güzel yanı çok kalabalık ekipler gerektirmemesi ve çoğunun altı kişilik standart gruplarla yapılması. Her zindanın yarım saatten bir güne kadar çıkan kilitlenme süreleri var. Yani bazılarını bir kere yaptınız mı hemen geri giremiyorsunuz. Ama Fire Temple tarzı, çıktığınız gibi geri girdiğiniz zindanlar da var. Ayrıca zindan sonundaki boss'ların ne düşüreceği sizin içerde ne yaptığınıza göre değişiyor. Pek çoğunda iyi bir silah veya zırh düşürmek için boss'u en kısa sürede kesmeniz gerekiyor. Bazılarındaysa önce zindanın tümünü temizlemek sağlam eşyaların anahtarı oluyor.





Aion'un espri anlayışı

Oyun pek çok kez ciddiye biniyor haliyle. Özellikle grup görevlerinde sinirler ufaktan geriliyor, konsantrasyonu bozacak her türlü hareketten kaçınmak gerekiyor. Ama bu anlar dışında oyunun başında oturup da sırıtmamak elde değil. Kesmekte olduğum "Sorunlu Ettin" arkadaşımızın dili pabuç gibi, sırtında da smiley modunda iki gözü, bir de sırıtan ağzı var hatta.

1-Asmodea'nın toprakları ya çorak, ya buzul ya da volkanik taşlarla kaplı. Elysea gibi romantik bir yer değil anlayacağınız. Peki bu aşka engel mi?

2-Bu ufaklık bir şey anlatmak istiyor ama... Yakın zamanda yer gök WoW mu iyi Aion mu tartışmalarına boğulursa şaşırmayın.





rin kitaplarını dahi alamaz hale geliyor. Bu, baş etmek zorunda olduğunuz onlarca sorundan sadece biri. Zaten Aion'un özünde güzellik ve mücadele var. Oyun sizi zorlamaktan da, ödüllendirmekten de vazgeçmiyor. Elbette bu zora gelemeyen oyuncuların kısa sürede sinirlenmesine, oyuna küsmesine yol açabiliyor. Özellikle de DVO geçmişi daha çok *World of Warcraft*'a dayanan ya da son 3-4 yılını sadece *WoW* oynayarak geçirenler için. Çünkü oyun başlarda *WoW*'a benziyor; daha güzel grafik, yepyeni bir evren, daha fazla detayla zenginleşmiş tazelenmiş bir *WoW*. Haliyle yıllardır oynaya oynaya kusma noktasına gelmiş oyuncu hızla bağlanıyor Aion'a. Ama özünde iki oyunun ne kadar farklı olduğunu görmez ve Aion'a *WoW* gözlüğüyle bakarsanız ne bu oyunu anlamanız mümkün, ne de başarılı olmanız. Sonra oyunda binek olmamasına, paranın her şeye yetmemesine, kolay ölmeye, PvP'lerde kırılan ağız burunlara sayıp sövmek başlıyor. Ne yazık ki klasik *WoW* oyuncusu, Aion'un ağlak oyuncusu olarak mimlenmiş durumda şimdiden. Bir şeyi baştan kabul etmek gerekiyor: Bu oyun *WoW* değil.

ZOR BİR DÜNYA

Demiştim ya, Aion'un dünyası mücadelelerle dolu. Ve bu mücadele bilmem ne zindanının sonundaki bir türlü ölmek bilmeyen bir boss'tan ibaret değil. Mesela bu oyunda her şeye sahip olamazsınız. En iyi zırhı, silahı alayım, mana ve enchancement stone'larla doldurayım, powershard ve iksirleri depolayayım, iki üç meslekte uzmanlaşayım dediniz mi, kendinizi beli zor doğrultular bir bütçe karşısında ağlarken bulabilirsiniz. O zaman yetenek kitaplarını alamaz, bölgeden bölgeye teleport olamaz halde oyuna kızabilirsiniz. Bu yüzden bütçenizin el verdiğini almak, her şeye sahip olmak yerine sizin için önemli olanı saptamak gerekiyor.

Ayrıca Aion'da dövüşmek toolbar'ınıza yerleşmiş renkli düğmelere sırayla basmaktan ibaret değil. Üzerinizdeki eşyadan ve seviyenizden önce yeteneklerinizi nasıl kullandığınız önemli. Mesela dövüşürken hareket ettiğinizde saldırı ve savunma gücünüz değişiyor. Bir büyücü, büyülerini dikildiği yerden atmak zorunda elbette ama Assassin'seniz düşmanın çevresinde fıldır fıldır dönüyorsunuz. Veya bir Templar yeteneklerini doğru kullanmazsa düşmanı kendi üzerinde tutmakta zorlanıyor, işini bilmeyen Cleric kolayca bütün düşmanı kendi üstüne çekebiliyor. Bu yüzden kendi sınıfınızı araştırmalı, neyi nasıl yapmanız gerektiğine kafa patlatmalısınız. Yoksa sonuç ardı arkası gelmeyen ölümler dizisi oluyor.

Bu yüzden zor işte Aion. Öyle tek başınıza baştan sona oynayamıyor- >>

Oyungezer Lejyonu

Bu kadar gazlandıktan sonra Aion'a ekip olarak dalmasak siz de şaşardınız eminim. Fakat yalnız değiliz. Lejyona seviye atlatacağız diye dokuz takla attıktan sonra yeni üyeler için de bol bol yer açmayı başardık sonunda. Oyungezer lejyonunu Gorgos sunucusunda, Asmodian tarafında bulabilirsiniz. Jothor (Tuğbek), Koas (Kaan), Nyks (Berkant) ya da Blodiaren'e (Deniz) bir mesaj atın yeter. Lejyonda karşılaşacağınız diğer Oyungezer editörleri de şöyle: Blaxis (Sinan), Kankara (Burak), Mortisnoctem (Göker), Monthius (Can), Ryuuei (Emre), Loky (Ali), Eeroverian (Hakan), King Consierd (Serpil).

Biz yazıyı hazırlarken Oyungezer lejyonu şimdiden 83 kişiye ulaşmıştı. Ayrıca bir de kardeş lejyonumuz Brujah var, onlar da Göksu Paktı'nın üyesi. Brujah'da yer alırsanız da zaman zaman birlikte maceralara atılabiliriz.

Lejyon üyelerini resimler için bir araya toplamak çok zor olacak diyorduk ama sadece bizimkiler değil kardeş lejyon Brujah da geldi sağ olsun çekimlere. Böylece Altgard'da karga sürüsü gibi dolanabildik hep beraber. Yetmedi, oturduk portal izledik. Merdivenlerde pek dizilemedik istediğimiz gibi ama Aion'la geçen diğer her dakikada olduğu gibi eğlendik yine.



Pandemonium'da sanat başkadır.

Diyelim ki!

Kaleyi çeviren artifact'ları ele geçirmeyi başardınız. Kalenin çevresindeki elit muhafızları da temizlediniz. Sürekli sizi taciz eden oyuncularla da baş ettiniz. Kuşatma silahlarıyla kapıyı indirdiniz. İçeri daldınız. Tüm düşmanları kestiniz. Tamam mı? Hayır, aha bir de bunu kesmeniz gerekiyor o hengamede. Bunu da başarırsanız bütün sunucu, lejyonunuzun başarısını konuşacak. Size iyi günleerr.

Bu arada ikinci resimde de Oyungezer lejyonunun katıldığı ilk kale kuşatmasını görüyorsunuz. Kuşatma ortasında Balaur dalıp Elyos generalini öldürdüğünden en alt kata indiğimizde şaşkın bir grup Elyos dışında bir şey bulamadık.







NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Grafikler DVD'lar arasında en iyisi
+ Alıştığımız bildiğimiz oyun sistemi, sadece ultra cilalanmış
+ Yaratıcı PvPvE sistemi
+ Hayat Abyss Gate'te başlar
– Kimi oyunculara göre zor
– Müzikler zaman zaman saç baş yoldurabiliyor

OYUNUN YAKLAŞIK İKİNCİ HAFTASINDA EN BÜYÜK HEDİYENİZİ VERİYOR AION SİZE: ABYSS'İN KAPILARINI AÇIYOR VE OYUN NEREDEYSE YENİDEN BAŞLIYOR

>> sunuz. Sürekli grup kurmaya zorluyor sizi. Hızlı hızlı görev yaparak tecrübe barınızı dolduramıyorsunuz sürekli. Her gün illa bir seviye atlamıyorsunuz, her boss'tan illa değerli bir şeyler düşmüyor. Oyunu anlamak ve başarmak düşünce ve emek gerektiriyor. Ama önünüze koyduğu zorluklardan fazlasıyla ödüllendiriyor sizi oyun. Yirminci seviyeye geldiğinizde epik bir görev sonrası ilk Stigma taşınızı veriyor. Oyunun sonrasında her yeni Stigma taşı size yeni bir yetenek, daha fazla güç getiriyor ve her seferinde çocuklar gibi seviniyorsunuz. Ve deli gibi koşturmadıysanız oyunun takriben ikinci haftasında 25. seviyeye ulaştığınızda en büyük hediyeyi veriyor Aion: Bambaşka bir dünyanın, Abyss'in kapılarını açıyor. Ve o an oyunun daha yeni başladığını hissediyorsunuz. Bunu fark ettikten sonra da Aion'un diğer hiçbir oyunla alakası kalmıyor.

ABYSS

Abyss'i anlatmak için oyunun evrenini ve hikâyesini de anlatmalı biraz. Atreia'da barış, ejder soyu Balaur'un ortaya çıkmasıyla bozuldu. Bu güçlü ırkın karşısında insan soyunun hiçbir şansı olmadığını gören Atreia'nın tanrısı Aion, insanların içinden 12 kahramanı seçti ve onlara dünyanın özünde bulunan Aether'e hükmetme gücünü verdi. Onlar ilk ve en güçlü Daeva'lardı ve Empyrean Lords olarak anıldılar. Zamanla başka insanlar da Daeva mertebesine yükseldi, kanatları çıktı ve uçmaya başladılar, Aether'e hükmettiler ve Balaur'la savaştılar.

Balaur ile savaş bir milenyum boyunca sürdü. Sonunda *Mekânın Hakimi* Israphel daha fazla güce sahip olma tutkusuyla Balaur ile barış yapmaya karar verdi. *Zamanın Hakimi* Siel ona karşı çıktı. Tarih sayfaları burada bulanıklaşıyor. Sorumlusu veya sebebi bilinmiyor ama büyük bir felaket, bir kıyamet gerçekleşiyor. Bu kıyamet sonucu Atreia'yı bir arada tutan Tower of Eternity, yani *Sonsuzluk Kulesi* yıkılıyor. Dünya ortadan ikiye yarılıyor ve kuleden yayılan Aether akımı yüzünden parçalanmaya başlıyor Atreia. Dünyanın tamamen yok olmamasını sağlamak için Israphel ve Siel kendini feda ediyor. Böylece Elysea ve Asmodea birbirinden tamamen kopup düşman kardeşler haline gelirken, Sonsuzluk Kulesi'nin kırıldığı noktada, dünyanın tam merkezinde Abyss oluşuyor.

Aion'un öyle iki sayfaya falan sığmayacak kadar güçlü bir evreni, detaylı bir altyapısı var. Ama en azından bu dünyanın neden üç parçadan oluştuğunu anlamanıza yardımcı olmuştur bu kısa hikâye sanırım. Bir kürenin içine benzeyen Atreia'da bir tarafta Elyos, bir tarafta Asmodian ve tam ortadaki Abyss'de ise Balaur hakimiyeti var. Bu üç parça birbirinden tamamen kopuk olduğu için diğer oyunlarda olduğu gibi yürüyerek birinden diğerine geçmek mümkün değil. Elyos ve Asmodian tarafları, birbirlerinin dünyasına zaman zaman açılan ve belli sayıda kişi geçince kapanan Rift'ler vasıtasıyla geçiyor. Bu yüzden heyecanlı raid'ler dışında açık dünya PvP'si oldukça sınırlı oyunda. Asıl savaş ise 25. seviye üstü herkesin her an girebildiği Abyss'de yaşanıyor.

Abyss bir kıtadan çok havada asılı duran büyük ada parçalarından oluşan, karanlık ve korkutucu bir dünya. İçinde sayısız tehlike ve her Daeva için çeşitli görevler var. Yani Abyss'de PvE görevleri de yapıyorsunuz. Ancak her iki taraf da girebildiği için her an saldırıya uğrayabilirsiniz. İşin eğlenceli kısmı Abyss'in her yerinde uçabilmeniz. Kendi dünyalarınızda sadece sınırlı alanlarda uçarken Abyss'de bu sınırlama yok.



Yine mi zombikler!

Daha geçen ay ezmemiş miydim ben bunları? Zombi furyası her oyunu sarmaya devam ediyor. Star Wars Galaxies'de karşıma çıktıkları yetmedi, Aion'da da buldular beni. İyi yanından bakarsak, Oyunezer sırası beklemek zorunda kalmayacağım artık zombi ezmek için. Sıkıldıkça gidip kırabilirim kafalarını.



Aion ve Müzik

Oyunda en çok dalgasını geçtiğimiz şeylerin başında müzikler geliyor. Kimi zaman aklımızı başımızdan alan muhteşem parçalar çalsa da belli bölgelerde giren saz, bağlama, darbuka, kafasına göre orgla solo atan piyanist şantör müzikleri önce güldürüyor. Bölgeden uzun süre çıkamazsanız da saç baş yolduracak hale geliyor. Bir ufak rakı açıp çilingir sofrasını bilgisayarın başına kuran birini görürseniz şaşırmayın. Fasıla gelmiştir.



İşleyen demir ışıldar

Oyunda oldukça basit bir üretim (crafting) sistemi var. Kaynaklara ve yapmak istediğiniz eşyanın şemasına sahipseniz Temple of Artisans'ta ilgili mesleğin atölyesine gidip tezgâh başında dikilmeniz ve üretimi başlatmanız yeterli. Oyunda Handcrafting, Alchemy, Armorsmith, Weaponsmith, Cooking, Tailoring gibi üretim sınıfları yer alıyor. Kendi sınıfınıza göre bir meslek seçerseniz ve seviyesini 400'e getirirseniz alacağınız "title" oyunda yer alan diğer unvanlar gibi işinize yarayacak ekstralar kazandıracaktır.

Aion'da savaş başkadır

Oyunun en güzel noktalarından biri savaş yani combat sisteminin zenginliği. Standart pasif ve aktif yetenekleriniz her oyunda olduğu gibi burada da var. Her sınıfın kendine has yeteneklerini doğru zamanlarda ve kombinasyonla kullanmak çok önemli. Bu konuda oldukça zengin oyun, diğer pek çok oyundaki gibi durduğunuz yerden iki üç güçlü yeteneğinizi basıp durmuyorsunuz. Özellikle PvP'de yeteneklerinizi doğru kullanırsanız, aynı güçteki rakibinizi size hasar dahi veremeden alt etmeniz mümkün.

İşi daha ilginç yapansa zincir yetenekler. Bu güçlü yeteneklerinizi direkt kullanamıyorsunuz, hepsinin bir ön yeteneği var. İlk yeteneği başarıyla uygularsanız üstüne ikincisini, üçüncüsünü oturtabiliyorsunuz. Genelde sonuçları düşmanınız için pek hoş olmuyor.

Oyundaki en güçlü yeteneklerinizse DP ve Stigma. DP oyunda siz düşman kestikçe biriken bir puan. Bu puanı belli bir seviyeye getirdiğinizde en ölümcül yeteneğiniz olan DP yeteneklerini kullanabiliyorsunuz. Ayrıca değerlileri pek nadir bulunan Stigma taşlarının güçlü yeteneklerini de kullanabiliyorsunuz. Bunun için, bu taşları sahip olduğunuz Stigma slotlarına takmanız gerekiyor. Her 10 seviyede bir yeni bir Stigma slotu açılıyor, böylece daha fazla Stigma yeteneğini aynı anda kullanabiliyorsunuz.



EJDER SOYU BALAUR

İşin daha da eğlenceli kısmı ise Balaur'un varlığı. Bu korkutucu ve güçlü ırkın Abyss'in dört yanına dağılmış NPC'lerden oluştuğunu düşünmeyin. Çünkü NCsoft oyunu PvPvE olarak tanımlıyor. Yani Elyos ve Asmodian dünyanın hakimiyeti için savaşırken Balaur da aynı şekilde bu mücadelenin parçası. Bu hâkimiyetin yoluysa Abyss'in içindeki dokuz kalenin ele geçirilmesinde yatıyor. Balaur'un elindeki kaleleri ele geçirmek kolay bir iş değil. Önce çevredeki elit düşmanları haklamak, kale kapısını kuşatma silahlarıyla yıkmak ve içerideki onlarca eliti temizledikten sonra kalenin merkezindeki generali öldürmek gerekiyor. İşin kötü tarafı, siz kaleyi almaya çalışırken karşı taraf arkanızdan saldırabiliyor. Kaleyi ele geçirdiniz mi de bu sefer de elde tutmak dert. Çünkü bir Asmodian kalesine Elyos da saldırabilir, Balaur da. Veya en kötüsü, ikisi birden de...

Balaur'un kendi başına bir ırk olduğunu ve Atreia'nın hâkimiyeti için savaştığını söylemiştim. Zaman zaman Abyss'in göklerinde kara bir gölge, herkesin kalbine korku saçan dev Balaur gemisi Dredgion beliriyor ve yağmur gibi akıttığı Balaur güçlerine karşı savunmak mümkün olmuyor. Kafalarına esti mi başkalarının kuşatmalarına dalıp kuşatılan kaleyi de alabiliyor.
Kısacası Abyss heyecanın ve epik savaşların bitmediği bir yer.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ : + Hem her sınıfa özel hem de her sınıfın kullanabileceği eşyalar + Boyama seçeneği + Sınıflara göre loot ve zar + Eşya sistemine hakim olmak kolay + Eşya açıklamaları yeterli – Sınıflara özel eşyalar daha da çeşitlendirilebilir

GÖREV SİSTEMİ : + PvP ve PvE'yi harmanlayan görevler + Solo oyuna imkân tanıyan görev sistemi + Ara videolarla desteklenen görev serileri – Görevlerin eşya ve tecrübe getirisi düşük

DÖVÜŞ SİSTEMİ : + Havada dövüş taktik derinliği artırıyor + Zengin beceri setleri + Kişisel beceriyi ön plana çıkartıyor – Bildiğimiz alıştığımız DVO'lardan çok da farklı değil, biraz geliştirilip çok iyi cilalanmış

SINIF SİSTEMİ : + Takım oyuncusu olmaya itiyor + Alışıldık sınıflar, yabancılık çektirmiyor – Sınıflar arası denge sorunları var

AÇ KAPILARINI ATREIA

Uzun zamandır ilk defa yıllardır beklediğimize değen, ilk anından bizi etkileyen bir DVO ile karşılaşıyoruz. *WoW*'dan sonra çıkan onlarca başarısız DVO'nun ardından derin bir nefes alabiliriz artık. Aion olmuş, hem de çok güzel olmuş. İnanılmaz güzellikteki grafikleri, biri diğerine benzemeyen oyuncuları, çocuk oyuncağına dönen DVO'ların aksine önümüze koyduğu mücadeleleri ve her bir mücadele sonrası bizi ödüllendirmesiyle Aion yıllarca oynanacak bir devasa online. Ve kuşkusuz en güzeli uçmak…

Bunu özellikle sona saklamak istedim. Dışarıdan bakan, "üstüne binilecek bir at yerine kanat koymuşlar, o kadar" diyebilir. Ama Aion'un tüm ruhu, güzelliği o kanatların altında. Size uçmanın, rüzgârın gücüyle süzülmenin, havada kılıcınızı kınından çekmenin güzelliğini anlatamam. Ama şunun garantisini verebilirim ki bu muhteşem dünyanın üzerinde süzülürken nefesiniz kesilecek ve metrelerce altınızdaki bir düşmana doğru dalışa geçtiğinizde kalbiniz yerinden fırlayacakmış gibi atacak. Atreia'ya gelin ve kanatlarınızı açın. Çünkü bugüne kadar yapılmış en güzel devasa online oyun Aion.

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

DVO'ların alayını indirmeye geliyorum dedi, bence indirir.

9.5

Solo oyunu — Grup oyuncusu

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — ∞

> **Tür:** DVO > **Yapım:** NCsoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (89TL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 2.8GHz / Athlon X2 3000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 / Radeon 2600XT ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** uk.aiononline.com

GUNBOUND

WORMS SEVENLERİN YENİ FAVORİSİ

Uçsuz bucaksız evrende bir gezegen; *Lond*. *Lond*'un yörüngesinde gezegenin iklimini etkileyen sekiz ay ve değişik bölgelerinde yaşayan üç ayrı ırk. Tarih boyunca sayısız savaşa sahne olan bu gezegende şimdi rekabet amaçlı yeni bir savaş oyunu ortaya çıktı. Neden mi bahsediyoruz? Evrendeki en eğlenceli oyunlardan biri olan Gunbound'dan elbette!

Worms serisini hatırlarsınız. Kurtçukları savaştırarak şirin ses efektleri eşliğinde birer mezar taşına dönüşmelerini izlediğimiz günler geride kaldı. Aranızda hâlâ oynayan olabilir ama şimdi aynı türde başka bir oyunu, internet üzerinden Türkçe dil desteğiyle birlikte ücretsiz olarak oynama şansımız var. Gunbound, bize *Worms* oyunlarının yaşattığı eğlencenin daha fazlasını sunmaya kararlı.

AVATAR ANİME DEĞİLDİR

En genel ifadeyle bir sıra tabanlı strateji ya da bir topçuluk (artillery) oyunu Gunbound. Her oyunda iki takım karşı karşıya geliyor ve sırayla uzak mesafeli saldırılar gerçekleştirerek birbirini yok etmek için ne gerekirse onu yapıyor. *Worms*'a benzettik ama burada da kurtçuklar olduğunu söylemeyeceğiz, merak etmeyin. Onların yerine oyuncuların kontrolündeki tank benzeri "binekler" var. Her biri farklı saldırı, hareket, sağlık ve menzil gibi değerler taşıyan bu araçlar *Mekanik*, *Kalkan* ve *Biyonik* olmak üzere üç ayrı kategoriye ayrılırken elektrik ve lazer saldırıları gibi alanlarda üstünlük gösterebiliyorlar.

Ortada bir binek varsa ona binen birinin de olması gerek; Gunbound'da ise buna *Avatar* deniyor. Karakterinizin görünüşünü dilediğiniz gibi değiştirebiliyor ve bu amaçla giysiler veya çeşitli başka eşyalar satın alabiliyorsunuz. Fakat bu eşyalar sadece daha güzel görünüp hava atmanızı değil, ek özellikler de kazanmanızı sağlıyor. Bu şekilde daha güçlü bir *Avatar*'a sahip olup savaşı kazanma şansınızı artırabiliyorsunuz. Yine de her şey büyük oranda kişisel becerinize kalmış.

THOR'UN ÇEKİCİ

Bu sıra tabanlı bir oyun olduğuna göre bir şekilde sıranın kimde olduğuna karar vermemiz gerekiyor, değil mi? Gunbound bunun için özel bir "gecikme" sistemi kullanıyor. Oyuncular gerçekleştirdikleri hareketlere göre belirli bir gecikme değeri elde ediyor ve hareketlerini tamamladıklarında sıra en az gecikme değerine sahip olan oyuncuya geçiyor. Oyunda ustalaşmak istiyorsanız, hangi silah veya eşyanın ne kadar gecikmeye yol açacağını hesaplayıp ona göre hareket etmelisiniz.

Eşya demişken; Gunbound'da bir oyuna başlamadan önce saldırı, savunma veya özel amaçlı eşyalardan birini veya birkaçını seçmeniz gerekiyor. Saldırı eşyaları arka arkaya iki kez ateş etmenizi veya daha fazla hasar vermenizi sağlarken savunma amaçlı olanlar kaybettiğiniz sağlığı size geri kazandırıyor. Özel eşyalarsa rüzgârın yönünü değiştirebiliyor veya sizi ekranda başka bir yere ışınlayabiliyor.

Eğlence burada bitmiyor. Zemin parçalanıyor, rüzgâr esiyor ve bu durum çevre şartlarını sürekli kontrol etmenizi gerektiriyor. Hayat enerjisi yayan, kasırga yaratan ve benzeri çeşit çeşit özel güç savaşın kaderini bir anda değiştirebiliyor. Eğitim görevleriyle alışma sürecini kolaylaştıran, farklı oyun modlarıyla da çeşitlilik sağlayan Gunbound bizlere kısa süreli eğlence, uzun süreli bağımlılık yaşatıyor.


Grafiklerine bakıp çocuk oyunu sanmayın. Gunbound hepimiz, hepimiz birimiz için.

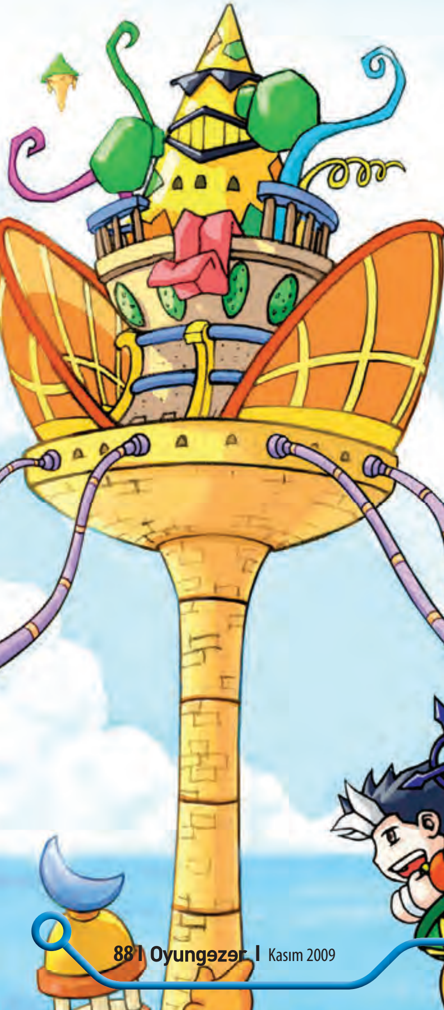






Gunbound'un kurulum dosyası yalnızca 283 megabyte boyutunda ve oyuna başlamak için bir Joygame üyeliğinizin olması yeterli. Fakat oyunu çalıştırıp kullanıcı adınız ve şifrenizle giriş yapmak istediğinizde karşınıza "Unregistered ID" şeklinde bir hata mesajı çıkabilir. Bu durumda yapmanız gereken şey oyunun resmi Türkçe sitesini açıp giriş yapmak ve sayfanın sağ orta kısmında bulunan "Hesabı Aktif Et" yazılı yere tıklamak. Ardından kendinize bir takma ad seçip hemen oyuna başlayabilirsiniz.





RAKION

İÇİNİZDEKİ GÜCÜ SERBEST BIRAKIN

Sonsuz bir savaş ve dengelerin her an değiştiği bir dünya düşünün... Vazgeçtim, düşünmeyin. Zaten kaçımız bir online oyuna başlamadan önce hikâyesini okuyoruz ki? Ben okuyorum çünkü bu şekilde o oyundan daha fazla keyif alıyorum. Ama Rakion'dan keyif almak için buna ihtiyacınız yok.

Karakterinizi dışarıdan görüntüleyip WASD tuşlarını ve farenizi kullanarak yönettiğiniz bir online aksiyon oyunu Rakion. Karakter gelişimi oyunda önemli bir yer tutuyor olsa da bunun haricinde herhangi bir rol yapma öğesi içermiyor. Oyunun dünyası çok sayıda ayrı haritaya bölünmüş durumda ve bu haritalara giriş yapmak için lobi sistemini kullanıyorsunuz. Rakion'a başlarken seçebileceğiniz beş adet karakter sınıfı var. Savaşçılar ve ninjalar yakın dövüşte ustalaşırken okçular ve büyücüler uzun menzilli saldırılar gerçekleştirebiliyor. Demircilerse tam birer savaş makinesi, biraz hantal olmalarına aldanmayın. Fakat oyunu esas ilginç kılan şey bunlar değil.

KAOSUN TÜRKÇESİ

Bir savaşa giriyorsanız, sonucunda bir tarafın kaybedip diğerinin kazanacağını bilirsiniz. Ve eğer kazanan tarafta yer almak istiyorsanız elinizdeki tüm güçleri kullanmanız gerekir. Rakion'u ilginç kılan özelliklerin ilki olan *Hücre* sistemi de işte bu güçlerden biri. Oyunda savaştıkça kazandığınız hücre puanlarını daha sonra size yardımcı olacak yaratıklar çağırmak için kullanabiliyorsunuz. Üstelik her bir yaratık farklı özellikler taşıyor ve aynı sizin gibi seviye atlayabiliyorlar. Tabii savaşmak için ihtiyaç duyduğunuz güç her zaman dışarıdan gelecek diye bir kaide yok. Rakion'da belirli sayıda düşman öldürdükten sonra karakteriniz kendi içinde bir güç hissediyor ve *Kaos* moduna geçerek kısa süreliğine önüne çıkan her şeyi yıkıp geçiyor.

Altı farklı oyun modu, özel silahlar ve eşyalar içeren Rakion düşük sistem gereksinimleriyle hemen hemen her bilgisayarda çok rahat çalışıyor. Hem ücretsiz, hem de Türkçe olan bu oyun canınız sıkıldığında girip stres atmak için ideal.



Kaos moduna girdiğinizde bir nevi psikopata bağlamış oluyorsunuz diyebiliriz.

WOLFTEAM

AV BAŞLIYOR, TV'Yİ KAPATIN



Şekil değiştirme, özellikle de hayvan formuna bürünme (therianthropy) tarihteki en eski efsanelerden biridir. Farklı kültürler farklı hayvanlara dair öyküler barındırır ki bunlardan belki de en ünlüsü kurtlar ve kurtadamlardır. Yine bir efsaneye göre yakın zamanda gerçekleştirilen genetik çalışmalar sonucunda DNA'sı kurtlarınkine benzeyen bazı insanlar keşfedilmiş. Her yeni buluş gibi bunun da nasıl bir silah olarak kullanılabileceği düşünülmüş ve sonuçta Fransız ordusuna bağlı *Wolfteam*, yani *Kurt Takımı* çıkmış ortaya. Fakat zamanla kontrolünü kaybeden bu güç şimdi bağımsız olarak hareket ediyormuş ve birtakım insanlar da hayatını onları avlamaya adamış. Bu efsane, oyunumuzun efsanesi. Gerçek olup olmadığını öğrenmek için ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz.

KURTLARLA DANS

Bir diğer Softnyx yapımı oyun Wolfteam; o da Türkçe, o da ücretsiz. Ama bu kez bir online FPS var karşımızda. Öyle ki, içinde sadece silahlar değil kas gücü de konuşuyor. İnsanlar son teknoloji ürünü cihazlar ve gelişmiş silahlarla donatılmış, kurt avına çıkıyor. Kurtadamlar ise hem çok hızlı, hem de dayanıklılar. Üstelik pençelerini bilemiş, insanüstü güçleri sayesinde ava gideni avlamak için hazırlanıyorlar. Halbuki savaşmayı bırakıp hep birlikte kardeş kardeş yaşasalar olmaz mıydı? Oyun bu ya, olmuyor işte.

Geliştirilebilir silahlar, bölge ele geçirme ve bomba yerleştirme gibi farklı oyun modları, çok sayıda harita ve bu haritalarda ister teke tek ister gruplar halinde kapışma imkânı sağlıyor Wolfteam. Normal bir insan yerine kurtadam olup görünmezlik gibi özel yetenekler kullanabilmek hem enteresan bir konsept, hem de son derece eğlenceli. Alternatif bir oyun olan Wolfteam, aynı zamanda da türünün sayılı örneklerinden biri. Türkçe seslendirmeleri de başarılı.







YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

İŞTE BAŞLADI! 3 AY SÜRECEK, BAŞIMIZI KAŞIMAMIZA ENGEL OLACAK OYUNLAR BİR BİR GELİYORLAR VE HEPSİ BİRBİRİNDEN GÜZEL. TADINI ÇIKARA ÇIKARA OYNAYIN, BİR KISMINI DA "KARA GÜNLER" İÇİN SAKLAYIN.

FPS *(First Person Shooter)*



BORDERLANDS
PC, PS3, 360

Konsol versiyonları güzel, ama PC versiyonu çok çok iyi Borderlands'in. FPS oynanışını devasa online oyunların mod, loot ve ilerleme hissi ve rol yapma oyunlarının istatistik, sürekli gelişme ve yeni bir dünyayı keşfetme yönleriyle birleştirmeyi bir şekilde başarmış Gearbox. Kendine has çizgi filmsi grafikleriyle ve 4 kişilik Co-Op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor.
Bu arada lütfen Claptrap'leri dürtmeyin, onlara ateş etmeyin...

Halo 3 ODST
Wii
ODST Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza.

Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.

Call of Juarez: Bound in Blood
PC, PS3, 360
İlk oyunun hikayesinden önce geçiyor BiB ve hasret kaldığımız kovboy zamanlarına geri götürüyor bizi. Başarılı, hızlı ve heyecanlı bir FPS olmuş..

Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.

Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ



ANNO 1404
PC, Wii

Bir Tekmili Birden editörü kaç ay üstüste bir oyununun açıklamasını, başka bir oyunun isminin altında unutup gidebilir konulu dersimize hoş geldiniz... Bundan sonraki hedefimiz, bir strateji oyununun açıklamasını bir müzik/ritm oyununun altında unutarak olaya bambaşka bir boyut kazandırmak olacak. Bu çalışmamıza yapacağınız katkılar için PayPal hesabımıza havale yapabilirsiniz...
Anno 1404 mü? Son aylarda gördüğümüz en iyi strateji kuşkusuz.Şahane... Alın.

Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... İsmet İnönü olarak Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?

Spore: Galactic Adventures
PC
Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup, kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. (Bu aralar strateji oyunlarına kıran mı girdi nedir?)

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.

Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

Command & Conquer 3
PC
Dördüncü oyun duyuruldu ama bomba gibi patlamadı nedense... O zaman içinizdeki C&C ateşini yeniden alevlendirmeye ne dersiniz?

AKSİYON



TEKKEN 6
PS3, 360

Bir aksiyon oyunu tavsiye listesinde iki tane dövüş oyunu birden var ise, o listede sinirler gerilecek demektir! Birbirini çekemeyen iki hasım, kozlarını paylaşmak için ringe çıkacak ve yumruklar konuşacak demektir!
Tekken 6'yı sizin oynamanıza az bir süre kaldı, ama emin olun ki bu Tekken 3'ten beri oynadığımız serinin en güzel oyunu. Dövüş sisteminin rafineliğinden geçtim, kendi kostümünüzü yapmak dahil, yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki, aklınız çıkacak.

Uncharted 2: Among Thieves
PS3
"Niye Playstation 3 aldın?" diye soranlara cevap olarak, Uncharted 2'yi göğsünüzü gere gere gösterebilirsiniz. Gerçekçi, film gibi aksiyon oyunları arasında bambaşka bir boyutta.

Brütal Legend
PS3, 360
Ancak Jack Black ve Tim Schaefer birlikteliğinden böylesine deli bir oyun çıkabilirdi. Metalcilerin metalci, müziğin müzik olduğu o eski zamanlara layık olmuş.

Batman: Arkham Asylum
PC, PS3, 360
Adı sanı duyulmamış bir firmadan geldi bu yılın en iyi aksiyon oyunu. Batman dövüşleri, bulmacaları ve genel olarak tokluğuyla bizi mest etmeyi başardı.

Shadow Complex
360
Xbox Live üzerindeki en iyi yeni oyunlardan biri Shadow Complex. Flashback tarzı eski 2D platform oyunlarını seviyorsanız, hayranı olacaksınız.

Resident Evil 5
PC, PS3, 360
Bir Resident Evil oyununun PC versiyonu, konsol versiyonlarından daha iyi çıkarsa, bu işte bir terslik var demektir! Alın, oynayın.

Street Fighter 4
PC, PS3, 360
Ve PC'ciler de artık aduketlere, oryukenlere verebilir kendilerini... Bundan daha iyi bir dövüş oyunu gelene kadar, en iyisi bu - ki çook uzun zaman geleceğini biz sanmıyoruz.

TIM SCHAEFER'İN ELİNDEN ÇIKMIŞ EN İYİ 5 OYUN

1. **GRIM FANDANGO**
Kesinlikle adventure türünde bir daha erişilemeyecek bir şaheser!
2. **FULL THROTTLE**
İkinci oyunu iyi ki iptal etti Lucas. Tim abimiz işin içinde değildi.
3. **BRÜTAL LEGEND**
Jack Black'in yeteneğiyle birleşince, ortaya çıkan şey... Şey!...
4. **MONKEY ISLAND**
Esasen bir Tim Schaefer oyunu değil, ama metinler ona aitti.
5. **PSYCHONAUTS**
Çılgınlık ve zeka dolu bir aksiyondu! Tam sürümünü hediye ettik!

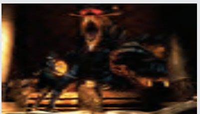
WiiMOTE'U EN İYİ KULLANAN 5 OYUN

1. **WII SPORTS**
...ama Resort değil. Çünkü Motion+ WiiMote demek değil.
2. **WARIOWARE**
Wiimote ile maymun olmak, fil olmak! Etrafa neşe kaynağı olmak!
3. **LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS**
Wiimote ile balık tutmak, ok atmak. Hassaslığı da tam kıvamındaydı.
4. **CALL OF DUTY 3**
WiiMote'u telsiz gibi, bazuka gibi kullanmak!
5. **DEADSPACE EXTRACTION**
Kendinden ilerleyen FPS'lerde Wiimote olması gereken bir cihaz.

ÇOK SEVDİGİMİZ BİR OYUNUN ÖNÜNDEN BİZİ KALDIRABİLECEK 5 ŞEY

1. **O OYUNA AİT YAZIYI YAZMAK ZORUNDA OLMAK**
Evet, maalesef böyle bir durum da var.
2. **EVLİ OLANLARIN EŞİNİN "SUMMON" OLMASI**
Peki diğer eş de oyun seviyorsa ne oluyor? Samanlık seyran tabii ki!
3. **SASUTÖ (SİNAN-SERPİL-TUĞBEK) ÜÇLÜSÜNDEN BİRİSİ**
İkisinin de gelmesi durumunda bir daha hiç kalkamayabilirsiniz.
4. **AÇLIK, SUSUZLUK GİBİ İNSANİ İHTİYAÇLAR**
Amman diyelim, Hürriyet'e Milliyet'e haber malzemesi vermeyelim!
5. **ÇOK SEVDİĞİMİZ OYUNU ASLINDA ÇOK SEVMEDİĞİMİZİ ANLAMAK**
Buna tıp dilinde "çıkışlara doğru sakince ilerleyelim" diyoruz.

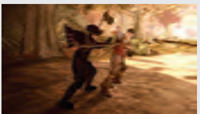
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Demon's Souls
PS3
Üç ay kadar düşününce Demon's Souls'un aksiyondan çok rol yapma oyunu kategorisine daha uygun olduğuna karar verdik. Ama bu, oyunun zorluğunu değiştirmedi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (bak aylar geçti, cümleyi hala bağlamadın! Ayıp ayıp!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

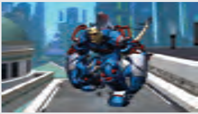


Planescape Torment
PC
Unutulmaz bir klasiktir Planescape Torment. Yarım düzine fantazi kitabını dolduracak miktarda ve kalitede metinleriyle inanılmaz bir oyundur. Benzeri bu saatten sonra gelmez.

DVO *(Devasa Online)*



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



Eve Online
PC
Devasa Online oyunlarda basitleştirmeye gıcık oluyorsanız, Eve'ye bekleriz sizi. 8 saatlik eğitim görevlerinden itibaren uzuuun bir süre bu evrende kalacağınızı farkedeceksiniz.

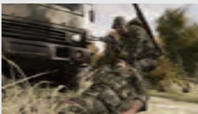


WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.



Everquest 2
PC
Dönüp dolaşıp tavsiye ediyoruz ama bir DVO'nun oturması için gereken yılları çoktan aşmış bir oyun EQ2. Şu anda başlarsanız, taş gibi bir oyunla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Aion



Uncharted 2



Assassin's Creed 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Aşağıda heyecanla beklediğiniz ne kadar çok oyun var değil mi? İlginçtir ki bu beklediğiniz oyunların %95'i birşeylerin devamı! Sadece Dragon Age, Bayonetta ve Dark Void yeni...

KASIM '09	
Assassin's Creed 2	PS3, 360
Assassin's Creed: Bloodlines	PSP
Assassin's Creed: Discovery	DS
C. O. P. The Recruit	DS
Call of Duty: Modern Warfare 2	PC, PS3, 360
Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360
Invizimals	PSP
Jak and Daxter: The Lost Frontier	PSP
Left 4 Dead 2	PC, 360
LittleBigPlanet	PSP
NEW Super Mario Bros. Wii	Wii
Rabbids Go Home	Wii, DS
Ratchet and Clank: A Crack In Time	PS3,
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Wii
Rogue Warrior	PC, PS3, 360
Silent Hill: Shattered Memories	PS2, PSP, Wii
Star Wars Battlefront: Elite Squadron	PSP, DS
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition	PC, PS3, 360
The Sims 3: World Adventures	PC
Tony Hawk: RIDE	PS3, 360, Wii
Tornado Outbreak	PS3, Wii
Where the Wild Things Are	PS3, 360, Wii, DS
Wii Fit Plus	Wii
WorldShift	PC

ARALIK '09	
Colin McRae: Dirt 2	PC
James Cameron's Avatar: The Game	PC, PS3, PSP, 360, Wii, DS
Legend of Zelda: Spirit Tracks	DS
Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood	PC
The Saboteur	PC, PS3, 360

OCAK '10	
Army of Two: The 40th Day	PS3, PSP, 360
Bayonetta	PS3, 360
Darksiders: Wrath of War	PS3, 360
Dark Void	PC, PS3, 360
Mass Effect 2	PC, 360
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Wii

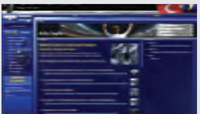
SPOR



NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



PES 2010
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
Ve tabii ki FIFA'nın hemen peşisıra bu yılın PES'i de ortaya çıktı. Hala bir PES 6'nın tadını yakalayabilmiş değil ama PES fanatiklerinin vazgeçebileceğini sanmıyoruz.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

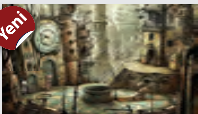


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştir-mesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.

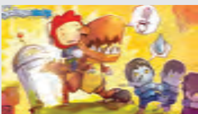


Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

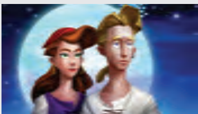
MACERA



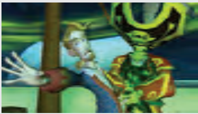
Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Son derece harika.



Scribblenauts
DS
Bir oyun. Bir sorun ve o sorunu çözmek için kullanabileceğiniz (aralarında güllaç, börek ve imamın da olduğu) 22.000'den fazla kelime... Ne kadar zor olabilir ki, öyle değil mi?



Secret of Monkey Island: S.E.
PC, 360
Bir klasik, bir efsane olan Monkey Island serisinin ilk oyunu tamamen yenilenmiş grafikler, arayüz ve seslendirmeyle yeniden oynamak? Adventure cennetinde olmalıyız!



Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.

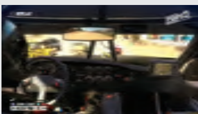


Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkan Wallace & Gromit'i tavsiye ederiz.

YARIŞ



Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Ne yazık ki PC versiyonu için birkaç ay daha beklememiz gerekecek.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Makineleştiremediklerimizden misiniz?

Hani bazen uzun süredir beklediğiniz bir oyunun çıkış tarihinin ertelendiğini öğrenince hayal kırıklığı yaşarsınız ya, ben bu ay bunun tam tersini yaşadım. Tamam öyle yana yakıla beklemiyordum *Borderlands*'in çıkmasını ama yine de *Dragon Age* çıkana kadar vakit geçirilebilecek bir oyundu bana göre. Ama iyi ki de ertelendi PC'ye çıkış tarihi, yoksa bu ay Oyun Canavarı için büyük ihtimalle *Borderlands* yazmak zorunda kalacaktım. E peki ne olacaktı yazsam? *Machinarium* belki de çoğu kişi ismini bile duymadan aradan geçip gidecekti. Elbette *Borderlands* çıkınca çok satacak, acayip satacak, *Machinarium* onun onda birine yaklaşmayı hayal bile edemeyecek. Ama bu *Machinarium*'un daha kötü bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Onun tek şanssızlığı doğrudan popüler kültüre hitap etmiyor oluşu. İyi ki geciktin *Borderlands*, sayfalarımıza hoş geldin *Machinarium*. Valla anlayacağınız üzere çok içime sindi bu ay yaptığımız seçim :)

Dragon Age demişken, çok büyük bir aksilik olmadığı taktirde gelecek ay yazacağımız oyun belli. Ben de şimdiden mümkün olduğunca çok sayfa koparmak için gerekli olan kulis çalışmalarına başladım. Açıkçası sanki artık bazı oyunlara hak ettiği yeri veremiyormuşuz gibime geliyor. *Baldur's Gate 2* yazım 24 sayfaydı, *Planescape* yanlış hatırlamıyorsam 16 sayfadan uzun sürmüştü, *Vampire* 12 sayfaydı. Bu oyunları 6 sayfaya sıkıştırdığımı düşünemiyorum bile. Bence hep birlikte Serpil'in başının etini yiyelim, en az 10 sayfa koparalım *Dragon Age* için. Olur di mi Serpilciğim, evet evet bence de olur *(Hmppf, bilmem ki -Serp.)*. Psikolojik baskımızı da yaptığımıza göre yazımızı burada sonlandırabiliriz. Gelecek aya görüşürüz gençler.

ESER GÜVEN

Giriş

Öncelikle küvete iki kez tıklayın, sonra robotumuzun vücuduna iki kez tıklayarak yere düşmesini sağlayın. Robotumuzun kafasına tıklayarak parçaları birleştirin. Vücudunuzu uzatın ve oyuncak bebeği alın. Fare yanınıza gelince bebeği ona verin, karşılığında size bacak getirecek. Mıknatısı alın, sağa giderek bobinden tel çekin ve her ikisini birleştirin. Sağa doğru ilerleyin ve metalin üst kısmına tıklayarak bükülmesini sağlayın. Şimdi mıknatıslı teli metale dolayın, böylece aşağıdan kolunuzu çekecek ve bir sonraki ekrana geçeceksiniz.





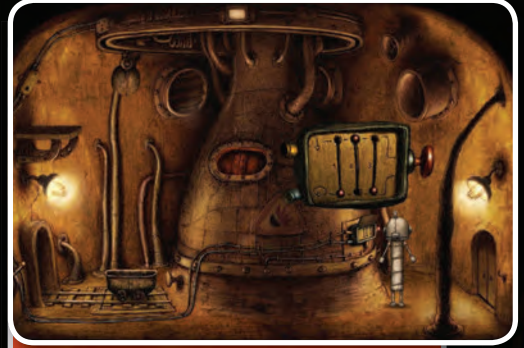
Bekçi Kulübesi

Sokak lambasının önündeyken imleciniz yukarı ok haline dönüşecek, buna tıklayarak yukarı tırmanabilirsiniz. Son basamağa gelince en alttaki basamağı çekin ve üste takın. Tekrar tırmanın ve en alttaki basamağı tekrar çekerek en yukarıya ulaşın. Böylece ampulü alabileceksiniz.
Aşağıya inin ve trafik konilerinin yanına gidin. Ucu kırık koniyi aldıktan sonra konilere tıklamaya devam edin, böylece kalan konileri atacak ve altlarında kalmış olan mavi boyayı alabileceksiniz. Boyayı soldaki beyaz boya kovasına boşaltın, sonra da koniyi içine daldırın. Böylece huniniz mavi renge boyanacak, ucuna da ampulü taktınız mı aynı sizden önce içeri giren polise benzeyeceksiniz. Boyunuzu uzatın, ipi çekin ve köprünün inmesini sağlayın.



Maden Arabası

Sağ tarafa yürüyün ve kendinizi küçülterek kulenin altındaki kutuya erişin. Burada düğmeleri A-2 konumuna getirin. Soldaki merdivenlerden çıkın ve kolun altında duran kancayı alarak tırabzanın üst kısmına takın.
Boyunuzu uzatın ve boruya tutunun. Sağa doğru giderek sarı takozu alın. Aşağı inin ve takozu raylara yerleştirin. Tırabzanı iterek kolu çektiğinizde maden arabası gelecek, takoza takılarak devrilecek. Maden arabasındaki tekerlekleri sökün. Kolu tekrar çekerek yeni bir araba yollatın, böylece siz de arabayla birlikte diğer ekrana geçeceksiniz.



Fırın

Kırmızı düğmeye basarak sağdaki paneli açın. Sağa doğru gidin ve kapının yanında bulunan kolu alın. Şimdi panele gidin ve inceleyin. Burada üç kol göreceksiniz. Bu üç kol vincin yapacağı hareketi temsil ediyor. Aşağıdayken vinç dönüp yük boşaltıyor, yukarıdayken arabadan yük alıyor. Birinci ve üçüncü kolları aşağı, ikinci kolu yukarı itin. Kırmızı düğmeye basın ve hemen maden arabasına giderek içine girin. Böylece sıra ikinci kola geldiğinde vinç aşağı inecek ve sizi kapacak. Yukarı çektiğinde dönerken sol tarafa tıklayarak platforma zıplayın.

Almış olduğunuz kolu kutuda kullanarak açın. İçinde iki çift tel göreceksiniz. İlk iki telin yerini değiştirerek vincin saat yönünün tersine değil, saat yönünde dönmesini sağlayacaksınız. Bu neden gerekli? Çünkü bu sayede vince çıktığınızda soldaki değil, sağdaki platforma ulaşabileceksiniz. Yine önceki işlemleri tekrarlayın, kırmızı düğmeye basın, arabanın içine girin ve vinç sağdan dönerken boruya atlayıverin.

Hücre

Hücre arkadaşınızla konuşunca sizden sigara isteyecek. Sağ taraftaki borunun üzerinde bulunan yeşil otları alın. Borunun üzerindeki vanayı iki kez döndürerek çıkarın ve alın. Klozetin yanına gidin ve tuvalet kağıdı alın. Boyunuzu uzatın ve otları lambanın üzerine yerleştirerek pişmelerini sağlayın. Bu yanık otları tuvalet kağıdıyla birleştirerek çakma sigara yapabileceksiniz. Hücre arkadaşınıza sigarayı verdiğinizde karşılık olarak size kolunu verecek.
Soldaki deliğin yanına gidin, küçülün ve kolu içeri sokun. Kolu bir sonraki odaya ulaşana kadar itecek ve oradaki dolabı tutacaksınız. Dolaba birkaç kez tıklayarak sallayın ve üzerindeki süpürgenin düşmesini sağlayın. Süpürgeyi aldıktan sonra vana ile birleştirerek kendinize güzel bir anahtar yapabilirsiniz. Bu anahtarı kullanarak yerdeki kapağı açın ve aşağı inin. Sağa doğru ilerleyin.



Gardiyanın Odası

Gardiyan sandalyesini geriye doğru yasladığında ayağından iterek yere düşürün ve masadaki misketleri alın. Misketleri sandalyenin hemen arkasına, yere atın. Eğer yeterince hızlı davranamazsanız gardiyanı tekrar düşürün ve o zaman atın, hiç sorun değil. Gardiyan kalkıp da tabağında misket bulamayınca dart tahtasından toplamaya gidecek. Bu sırada kemerine takılı olan anahtarı almayı unutmayın.
Şimdi gardiyanın tekrar sandalyeye oturmasını bekleyin, arkasına yaslanınca bir kez daha düşürün. Kalkıp da dart tahtasının yanına gittiğinde delikten çıkın ve monitörlerin altındaki düğmelerden sol taraftakinde anahtarı kullanın. Sol düğme sizin bitişiğinizdeki hücrenin (içinde iki mahkum olan) kapısını açıyor. Düğmeyi açtıktan sonra tekrar saklanın. Mahkumlar kaçmaya çalışacak, gardiyan da onları yakalayayım derken yerdeki misketlere basıp kayıp gidecek. Artık gönül rahatlığıyla üst kata çıkabilirsiniz.





Gözlem Odası

Burası tam anlamıyla ara bir oda. Merdivenlerden yukarı çıkın ve teleskoptan bakın. Bu bombayı bir şekilde durdurmamız lazım, ama oraya gelmemize daha çok var. Kapının yanındaki elektrik düğmesine bastığınızda ışıklar sönecek ve saat üzerinde 4:45'i gösteren kolların yandığını göreceksiniz. Buradaki işimiz bitti, tekrar aşağı dönün ve gardiyan odasından sola giderek hücrelere gelin.



Hücreler

Öncelikle ortadaki hücreye girin ve boyunuzu uzatarak tavana yapışık olan pompayı alın. Şimdi sol tarafa gidin ve panele tıklayın. Buraya bir saat girmemiz gerekiyor, girmeniz gereken saati zaten az önce öğrenmiştiniz. Saati 4:45 olarak ayarlayıp düğmeye bastığınızda kapalı olan bu kapı da açılacak.
Dolaba tıkladığınızda karşınıza çok basit bir bulmaca çıkacak. Burada amacınız çemberleri döndürerek bütün yeşil noktaların ortada toplanmasını sağlamak. Bunu yaptığınızda dolap açılacak ve içindeki silahı alabileceksiniz. Pompayla silahı birleştirin, böylece pompanızı bir yerlere fırlatabilirsiniz (belki ileride lazım olur). Şimdi tekrar gözlem odasına gidin ve kapıdan çıkarak şehre ulaşın.

Şehir Merkezi



Üç müzisyenin olduğu ekrandan yukarı çıkın, köprüyü de geçince kendinizi şehir meydanında bulacaksınız. İlk işiniz kuyunun hemen aşağısında göreceğiniz manivelayı almak olsun. Ardından kapının yanında oturan robotla konuşun. Hemen sağ taraftaki deliğin üzerindeki nota baktığınızda sayı olarak 7 ve üç sembol göreceksiniz. Bunlar sonsuz işaretiyle bağdaştırılmış. Bu da demek oluyor ki saat bu nottaki değerleri gösterdiğinde oturan robotun saati gelmiş olacak. Manivelayı delikte kullanın ve döndürerek kolları 7'ye ve nottaki sembollerden birine getirin. Robot içeri girince arkasındaki nota bakabileceksiniz. Bu notta da sayı olarak 6 ve yine üç sembol var. Kolları döndürerek 6'yı ve nottaki sembollerden birini ayarladığınızda bu sefer de sağ üst köşedeki robot yerinden ayrılarak içeri girecek. Ayrıldığı kulübeye girin ve hoparlörü alın. Şimdi kuyunun yanındaki robotla konuşun, size yağ tenekesi verecek ve yağ getirmenizi isteyecek. Merdivenlerden yukarı çıkın.

Köprü

Üzerinde robot kuşun durduğu direğe gidin ve direkteki paneli açın. Buradaki taşlarla azıcık oynadığınızda parçalardan biri yere düşecek ve kuş parçayı kapıp tekrar direğe çıkacak. Biraz sola doğru yürüyün, fark edeceğiniz üzere kuş sizin hareketlerinizi taklit ediyor. Sola yürüyerek kuşun tellerin üzerine gelmesini sağlayın. Boyunuzu uzatın ve kısaltın, kuş da aynısını yapacak. Bunu bir iki kere tekrarladığınızda tel kuşu daha fazla taşıyamayacak ve kopacak. Kopmuş olan teli tutun ve köprüye bağlayın. Yere düşen parçayı alın ve tekrar panele dönün.
Paneldeki amacımız parçaların yerleriyle oynayarak aşağıdan başlayıp yukarıdan çıkan bir tel oluşturmak. Yolu oluşturduktan sonra elinizdeki parçayı da sol üst köşeye takın, böylece tele elektrik vereceksiniz ve köprü elektriklenmiş olacak. Şimdi merdivenden çıkın ve güç kablosunu çekin. Robotun işi bölünecek ve aşağı ineceksiniz. Robot işine dönmeden önce hemen kırmızı kabloyu çekin. Şimdi merdiven sağ tarafta, tekrar çıkın ve kedinin kuyruğunu çekin. Köprüye doğru koşan kediciği elektrik çarpacak. Direkteki panele tekrar bakın ve sol üstteki parçayı çıkararak elektriği kesin. Böylece kediyi alabileceksiniz. Buradaki işimiz şimdilik bitti, artık şehrin aşağı kısmındaki müzisyenlerin yanına inebilirsiniz.



Kutular ve Köpek

Önce üst üste duran iki kırmızı kutunun sağına geçin ve iterek soldaki ekrana kadar götürün. Bu ekrandaki robotla konuştuğunuzda köpeği karşılığında şemsiyesini vereceğini öğreniyoruz.

Kırmızı düğmeli kutuya yakından bakın. Burada amacımız yukarı okları üst üçlüye çıkarmak, aşağı okları ise alt üçlüye indirmek. Okları eğer önleri boşsa bir kare ilerletebiliyoruz ya da önündeki ok zıt işaretliyse üzerinden atlatabiliyoruz. Sağdaki düğmeye basınca oklar eski hallerine dönüyor. Kareleri yukarıdan aşağıya 1'den 7'ye kadar numaralandırdığımızı düşünürsek çözüm şu şekilde: 3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4. Böylece mıknatıs çalışacak ve kolu indirerek mıknatıs sayesinde kutulardan üsttekini yukarıya çekebileceksiniz. Şimdi tek kalan kutuyu tekrar en sağa kadar itin.

Kırmızı kutuya tırmanın ve boyunuzu uzatarak merdivene çıkın. Şimdi buradaki kontrolleri kullanarak sudaki şamandırayı kontrol edebileceksiniz. Amacımız şamandırayı sağ alt köşeye götürmek ve kırmızı düğmeye basarak yağ dökmek. Sağ taraftaki düğmeleri kullanarak yeşil okun sağ aşağı bakmasını sağlayın ve yeşil düğmeye basarak şamandırayı hareket ettirin. Yağ döktüğünüzde köpek dışarı çıkacak ve yağı yalamaya başlayacak. Hemen merdivenden aşağı inin ve silahınızı kullanarak köpeği kendi tarafınıza çekin. Köpeğini sahibine götürdüğünüzde karşılık olarak şemsiye alacak ve suyun altından geçebileceksiniz.









Müzisyenler

Buradaki amaçlarımız müzisyenlerin enstrümanlarıyla olan sorunlarını çözmek. Ama bundan önce hemen sol tarafa gidin ve yerdeki yağ birikintisinden yağ alın, hatırlarsanız tekerlekli sandalyedeki robotun yağa ihtiyacı vardı.

Tekrar müzisyenlere dönelim ve önce boru çalandan başlayalım. Borusundan ses çıkmadığını göreceksiniz, borunun içine bakıncaysa bir çift kırmızı göz bizi karşılıyor. Kediyi borunun içine sokun, böylece içerideki fareden kurtulacaksınız. Boru sesini pek sevmeyen üst komşu saksılarından birini aşağı fırlatacak, bizimle bir alakası yok.

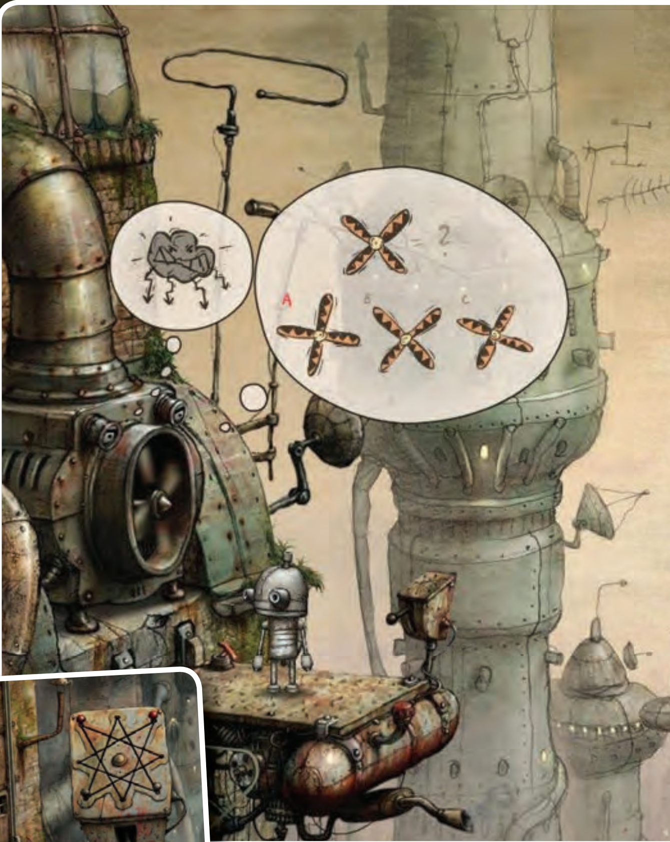
Saksofoncu kardeşimize yardım etmek ise biraz daha zor. Önce sağ taraftaki kafeye girin. Burada tek başına oturan bir robot göreceksiniz, karşınıza oturduğunuzda beş adet taşı yatay, dikey veya çapraz olarak dizmenizi gerektiren klasik bir bulmacayla karşılaşacaksınız. Robotun başlangıç hamlesi farklı olabildiğinden şunu yapın diyemiyorum, ama amacınız iki tarafı da boş olan üçlü bir taş sırası yaratmak olmalı. Onu yendiğinizde taşları etrafa dağıtacak ve siz de bu beş taşı toplayabileceksiniz. Dışarı çıkmadan önce sağdaki raftan sarkan sinekliği de almayı unutmayın. Aldığınız beş taşı saksofoncuya verin, yukarıdaki komşu bu sefer sinirden ikinci saksıyı atacak. Bu saksıda da neyse ki işimize yarayacak olan bir bitki bulunuyor. Bitkiyi cebinize atın. Şimdi ekranın sağ tarafındaki yeşil sıvıya doğru gelin ve sinekliği kullanarak sinekleri yakalayın. Tekrar kafeye girin ve sinekleri barmen üzerinde kulanın. O sineklerle meşgul olurken siz de varili dışarı çıkarabileceksiniz. Böylece davulcunun da enstrümanı olmuş oldu, üst komşu sinirden radyosunu atacak. Size de elbette radyoyu ceplemek düşecek. Şehir merkezine çıkın, yağı tekerlekli sandalyedeki robota verin. Geri çekilecek, tenekeyi size geri verecek ve siz de yerdeki kapağı açabileceksiniz.

Su Deposu

Sağ taraftaki çekmeceyi açın ve kitabı alın. Kitabın sayfalarını çevirip en sona kadar geldiğinizde burada gizlenmiş kırmızı vanayı göreceksiniz. Sola giderek boruları inceleyin, burada bulacağınız S şeklindeki teli alın. Aşağı inin ve sol taraftaki gider deliğinden içeri S telini sokarak vanayı dışarı çıkarın.

Tekrar boruları inceleyin, buradaki amacınız üçüncü boruya gelen su akışını kesmek. Bunun için elimizde üç vana bulunuyor, bu vanalarla doğru anahtarları kapatarak üçüncü boruya hiçbir şekilde su gitmemesini sağlamalıyız. En alt sırada soldan ikinci, orta sırada ise soldan bir ve ikinci anahtarlara vanaları yerleştirin ve çevirin. Üçüncü borunun suyu kesilecek.

Şimdi somun anahtarı robot ile konuşun ve ne istediğini öğrenin. Elinizdeki radyo ile hoparlörü birleştirerek gıcır gıcır bir set yapın ve masanın üzerine koyun. Şimdi somun anahtarı robottan su tankının somununu açmasını isteyebilirsiniz. Eh artık tanktaki su boşaldığına göre yukarı çıkın ve kuyunun içine atlayarak sağ taraftaki delikten dışarı çıkın.



Kulenin Kenarı

Duvardaki kırmızı düğmeye bastığınızda asansör aşağı inecek. Tekrar yukarı çıkmak için sevgilinizden yardım almanız gerekiyor. Camdan içeri baktığınızda kontrol dişi robota geçecek.
Dolabı açın ve içindeki mısırı alın. Ocağın üzerindeki tencereyi kaldırıp yere koyun, böylece mısırı ocağın üzerine koyup ısıtabileceksiniz. Patlayan mısırlar bacadaki boruyu düşürecekler, boruyu alıp camdan içeri uzatın. Yerdeki tencerenin üzerine çıkın ve boruyu kullanarak üst kısımdaki soğutucunun kapağını açın. Tekrar boruyu kullanarak donmuş hortumu dürtün ve aşağı düşmesini sağlayın. Tencereyi ocağın üzerine koyun, donmuş hortumu tencerenin içine atın ve buzlarını çözün. Artık elinizde donmamış bir hortum var mis gibi. Hortumun ucunu sol taraftaki yağ tüpüne takınca diğer ucunu da otomatik olarak camdan dışarı uzatacaksınız.
Asansörün yakıt tankını doldurduktan sonra sol taraftaki kırmızı ucu çekerek motoru çalıştırın. Ancak asansörü yukarı çıkarmak için minik bir bulmaca çözmeniz gerekli. Sağ taraftaki paneli incelediğinizde karşınıza bir yıldız çıkacak. Amacınız kırmızıların yukarı, grilerin aşağı gelmesini sağlamak. Çok basit bir bulmaca. Bunu yaptıktan sonra panelin alt kısmındaki kolu yukarı iterek asansörün yukarı çıkmasını sağlayabilirsiniz.
Burada karşınıza havalandırma robotu çıkacak ve onunla konuştuğunuzda size, 'şu şekilden sonra hangi şekil gelir' türünde zekâ soruları soracak. Açıkçası bence bu oyunun en sağlam bulmacalarından biri çünkü mantığı çok süper. Ben burada yaklaşık 10 dakika boyunca sorulara gayet mantıklı cevaplar verdim ve acaba daha kaç soru soracak diye düşünmeye başladım. Sonra sağda solda belki kaçırdığım bir ipucu vardır diye sorulardan çıkmak istedim ve rasgele bir seçeneğe bastım. Yanlış cevap verince robot sinirleniyor, bulmaca da aslında bu. Yani buradaki sorulara doğru değil, yanlış cevaplar vermelisiniz. Rasgele seçeneklere basın, yanlış cevaplar vermeye özen gösterin. En sonunda robotu delirteceksiniz ve sinirden pervanesi fırlayacak. Artık içeri girebilirsiniz.

Sera

İlk iş olarak sağdaki iki çekmeceyi de açarak slaytları alın, ileride lazım olabilir. Bu ekrandaki bulmacayı çözmenin birden fazla yolu var. Yollardan birisi slaytları kullanmak ama aslında buna ihtiyaç bile duymayacağız. Yine de çizimleri görmek istersiniz diye cebe attık bunları. Çekmecelerin yanındaki panele tıkladığınızda karşınıza 6 tane sarı ışık ve 25 kareden oluşan bir bulmaca ekranı çıkacak. Burada amacımız alttaki 6 sarı ışığı da yeşile çevirmek. Bunun için paneldeki bir kareyi başlangıç noktası olarak seçiyoruz ve ışığımızı sağ, sol, yukarı, aşağı götürerek bütün paneli dolaştırıyoruz. Işığın yanık olan yerlere dönmesi mümkün değil, bu yüzden her panelin tek bir çözümü var. Şimdi sol üst kareye 1, sağ alt kareye 25 dersek her bir bulmacanın başlangıç noktası ve çözümü şu şekilde:

1. Işık: 1 nolu kareden başlayarak. Sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ.
2. Işık: 9 nolu kareden başlayarak. Sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sağ.
3. Işık: 20 nolu kareden başlayarak. Aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, sağ, yukarı.
4. Işık: 8 nolu kareden başlayarak. Aşağı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, yukarı, sol, aşağı
5. Işık: 7 nolu kareden başlayarak. Yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, aşağı, sol.
6. Işık: 12 nolu kareden başlayarak. Aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı.

Böylece hem ışık cihazına, hem de projektöre elektrik vermiş olduk. Işık cihazını en sağa itin (etçil yaprakların olduğu bitki) ve bitkiyi tutan dalı alın. Şimdi ışık cihazını çalıştırarak bitkilerin büyümesini sağlayın. Üst tarafa çıkın ve bitkinin üzerinde dalı kullanarak ağzının açık kalmasını sağlayın. Böylece bitkinin içinden büyüteci alabileceksiniz. Tekrar aşağı inin ve müzisyenlerin oradaki saksıdan aldığınız bitkiyi boş saksıya yerleştirin. Işık cihazını sola iterek her bir saksıya ışık verin, boş saksıya diktiğiniz bitki büyüyecek ve ayçiçeği halini alacak. Bitkiyi sallayarak çekirdek toplayın. Tekrar yukarı çıkın ve büyüteci kelebek üzerinde kullanın. Kelebeğin kanatları bir sonraki bulmacanın çözümü. Buradaki deseni isterseniz slayt makinesine hayvanlı slaytı takarak da öğrenebilirsiniz, resimlerden birinde bu kelebek gösteriliyor çünkü. Aşağı inin ve sol taraftaki kapının yanındaki panelde kelebeğin üzerinde gördüğünüz deseni girin. Artık dışarı çıkabilirsiniz.

Kırık Köprü

Sağ taraftaki ezme makinesine topladığınız çekirdekleri koyun. Borunun altına yağ tenekenizi yerleştirin ve kolu aşağı yukarı çekerek çekirdekleri ezin. Böylece tenekeyi ayçiçeği yağıyla dolduracaksınız. Sol tarafa gidip de kapının önündeki robotla konuştuğunuzda sizden pil bulmanızı isteyecek. Hatırlarsanız şehir merkezinde bir pil makinesi vardı ama kullanmak için bozuk para gerekiyordu. Sırada o bulmacayı çözmek var. Şehir merkezine inmek için robotun hemen sağındaki dikey boruyu kullanın ve aşağı kadar kayın.

Asansör

İlk olarak sağ taraftaki bitkinin toprağına tıklayarak yere biraz toprak dökün. Böylece sol taraftan bir temizlik robotu gelecek, onu geri kaçmadan önce yakalayın. Elinizden kurtulmadan önce geride küçük bir ampul bırakacak, alıverin. Duvarda kat numaralarının yanında çeşitli sembollerin çizili olduğunu göreceksiniz. Bitkinin yaprağından tutun ve çekin. Böylece ikinci katın sembolünün beş köşeli yıldız olduğunu öğreniyoruz. Şimdi sol taraftaki asansör kontrolüne yakından bakın, burada ışıklara tıklayarak beş köşeli yıldız yaratmak için minik ampulü sağ üst köşeye takın. Şimdi ampullere tıklayarak yıldız şeklini oluşturun, böylece ikinci kata ulaşacaksınız.

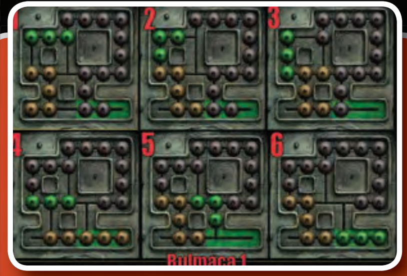
Bozuk Paralar

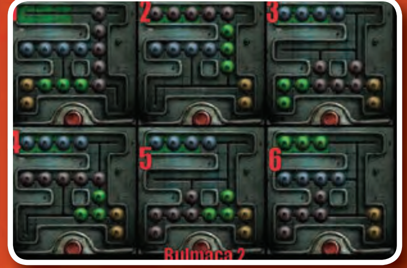
Tekerlekli sandalyedeki robota ayçiçeği yağını verdiğinizde size karşılık olarak bir atari bileti verecek. Yere attığınız bandajı da alın ve yukarıya çıkarak atari salonunun önüne gelin (elektrik verdiğiniz köprünün olduğu ekran). Girişteki panele biletinizi taktığınızda kapı açılacak.
İçeride üç tane atari makinesi bulunuyor. Sol taraftaki enerji veren makinenin yanındaki kol hangi atari makinesini çalıştıracağınızı belirtiyor. 3. makine tamamen bozulmuş, 1. ve 2. makinelerdeki oyunları oynayıp bozuk para almanız lazım. Kol 1 konumundayken makineye oturun ve pedalı çevirerek ibrenin sona dayanmasını sağlayın. Böylece 1. atari makinesi çalışacak.
1. makine klasik bir Space Invaders makinesi. Eğer oyunu kısa sürede bitirmek istiyorsanız ekrandaki tüm minikleri temizleyip bir sonraki bölüme geçmek yerine ekranda bir veya iki tane minik bırakın ve sürekli olarak en üstten geçmekte olan bonus yaratığı vurun. Bu yaratık yanılmıyorsam 50 puan veriyordu, 1000 puana ulaştığınızda oyunu kazanmış olacaksınız ve bozuk para alacaksınız.
Şimdi enerji veren makinede kolu 2 konuma getirin ve pedalları çevirerek makineyi çalıştırın. Bu ikinci makinedeki oyun gerçekten zor, amacınız mavi noktayı kırmızı U şeklindeki parçaların içine sokup hareket ettirmek ve küçük kırmızıyı büyük kırmızının içine sokarak çıkışı açmak. Bu bölümlerin çözümü ise şu şekilde:

1. Bulmaca: Aşağı, sağ, yukarı, sağ, sağ
2. Bulmaca: Sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, aşağı, aşağı, sol, yukarı, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, aşağı, sağ, sağ, yukarı, yukarı, sol, aşağı, sağ, sağ
3. Bulmaca: Aşağı, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, sol, sol, aşağı, sağ, yukarı, yukarı, sol, aşağı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, yukarı, sağ, aşağı, aşağı, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, sağ
4. Bulmaca: Yukarı, sol, sol, sol, sağ, sağ, aşağı, sağ, yukarı, sol, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, sağ, aşağı, yukarı, sol, sol, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sol, sol, yukarı, sağ, sağ, sağ, sağ
5. Bulmaca: Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, sol, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, sağ, aşağı, sağ, yukarı, sol, sol, sol, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, sağ, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, sol, aşağı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sağ, yukarı, sağ, sağ, sol, sol, aşağı, sol, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ, sağ, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, aşağı, sol, yukarı, sol, aşağı, sağ, sağ, yukarı, sol, sol, sol, aşağı, sağ, sağ, sağ, sağ

Tebrikler, ikinci bozuk parayı da kazandınız. Şimdi tekrar şehir merkezine dönün ve iki parayı da pil makinesinde kullanarak iki tane pil alın. Pilleri bandajla birleştirdiğinizde büyük bir pil yaratmış olacaksınız. Pili isteyen robotun yanına dönmek için yine kuyuya atlamalı ve yine sevgilinizin yardımıyla asansöre yakıt doldurup yukarı çıkmalısınız.







İkinci Kat

Önce sol taraftaki kolun yanına gidin ve aşağı çekin. Bunu yaptığınızda temizlik robotu sağa doğru gidecek. Diğer odaya gidene kadar kolu aşağı çekmeye devam edin. Siz de diğer odaya girin ve temizlik robotunun üzerine çıkın. Kendinizi uzatarak yukarıdaki makası alın ve aşağı inin. Tekrar bir önceki odaya dönün, kolu yukarı iterek temizlik robotunun avizenin hemen altına gelmesini sağlayın. Sağdaki kapının yanındaki elektrik kutusunu kullanarak elektriği kesin. Temizlik robotunun üzerine çıkın ve makası kullanarak avizeyi kesin.

Almış olduğunuz avizeyi temizlik robotunun arkasına takın ve tekrar elektrik kutusunu kullanarak elektriği açın. Soldaki kolu yine aşağı çekerek robotu sağdaki odaya gönderin. Siz de sağdaki odaya girin, robota doladığınız avizeyi alarak klozete takın. Bir kez daha sol tarafa gidin ve kolu yukarı çekerek robotun klozeti parçalamasını sağlayın. Yine sağdaki odaya girin ve tuvalet kağıdını kullanarak delikten aşağı sarkın.

Bombayı etkisiz hale getirmek için yukarıdaki sayıları kapakta yazdığı gibi harflerle eşleştirmeniz gerekiyor. Telleri gözleriniz yorulmadan takip edebilirseniz oldukça kolay bir bulmaca, gözünüz yorulduysa çözüm D, B, E, A, C şeklinde. Böylece bombadan kurtulmuş oldunuz, gönül rahatlığıyla koridora dönebilir ve merdivenlerden yukarı çıkabilirsiniz.

Büyük Robot

Öncelikle ortadaki büyük robota tıklayarak hikâyesini seyredin. Sol taraftaki panele tıkladığınızda karşınıza eğlenceli bir bulmaca gelecek. Amacınız yeşil topları yeşil bölmelere sokmak, ama bu düşündüğünüz kadar kolay olmayacak. Top dizileri birlikte hareket ediyorlar ve yalnızca uçlardaki topları boş alanlara götürebiliyorsunuz. Bir nevi yılan gibiler yani. Üst ve alttaki bulmacaların adım adım çözümlerini resimde görebilirsiniz. İki bulmacayı da çözdüğünüzde ortadaki bölme açılacak ve bir kablo alacaksınız. Kabloyu büyük robotun kafasındaki deliğe takın. Yine bir arcade oyunu, amacımız ise robotun beynindeki virüsleri öldürmek. Toplam 33 tane virüs bulunuyor. Önce alt yollardan birindeki anahtarı alıp silahı almalı, sonra da tüm bu labirenti gezerek virüsleri öldürmelisiniz. Tüm virüsleri öldürdüğünüzde robot size minik bir ampul verecek. Tekrar asansöre dönün ve bu ampulü panele takın. Böylece artık sekiz köşeli yıldız oluşturabilecek ve en alt kata inebileceksiniz.



Kafenin Alt Kısmı

Geldiğiniz yer kafenin alt kısmı, aslında yapacağınız şey çok bariz görünüyor ama oyun burada da bizi ters köşeye yatırmayı başarıyor. Mesela siz de muhtemelen önce çekici alıp kilidi kırmaya çalışacaksınız, ama başarılı olamayınca camı kırmak aklınıza gelecek. Camı kırıp anahtarı alınca siz de muhtemelen benim gibi kilidi açmaya çalışacak ama başaramayacaksınız. Bu anahtar aslında asansörün içindeki, sağ tarafta bulunan bölmeyi açıyor. Bu bölmeyi açın ve dondurucu spreyi alın. Tekrar kilidin yanına dönün ve spreyi kullanarak kilidi dondurun. Şimdi çekiçle kilide vurduğunuzda kapak açılacak ve kötü adamlar suyla beraber aşağıya, kim bilir nereye gidecekler. Yukarı çıkın ve sevgilinizi kurtararak büyük robotun yanına dönün.

Kulenin Tepesi

Kulenin sol tarafındaki panele tıkladığınızda üst tarafta 7.0, 108 sayılarının yazdığını göreceksiniz. Tekrar içeri girin ve sol taraftaki radyoyu kullanarak 7.0, 108 istasyonunu seçin. Böylece bir melodi duyacaksınız. Tekrar dışarı çıkıp panelin yanına gidin. Duyduğunuz melodiyi buradaki tuşları kullanarak çalmalısınız. Müzik kulağınız iyi değilse 1, 4, 2, 3, 5, 2, 3 sırasıyla tuşlara basın. Doğru melodiyi çaldığınızda merdivenler görünür hale gelecek, sevgilinizi kullanarak vanayı çevirin ve merdivenlerin kilitlenmesini sağlayın. Artık tek yapmanız gereken merdivenlerden çıkmak ve oyunu bitirmek.





OYUNBOZAN

NE ACHIEVEMENT, NE TROPHY, HİLEDİR EN GÜZEL SEVGİLİ (YAZAN: ANONİM)



PC

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Bonus Codes ekranında aşağıdaki kodları girdiğinizde yeni görevleri açabilirsiniz.
Encampment: **OFPWEB1**
Debris Field: **OFPWEB2**
Ambush: **AmbushU454**
Close Quarters: **CloseQ8M3**
Coastal Stronghold: **StrongM577**
Night Raid: **BleedingBadly**
Fire Team Engagement: **BleedingBadly**
Not: Hileler oyunun PS3 ve Xbox360 versiyonları için de geçerlidir.

DARKEST OF DAYS

Öncelikle konsolu açmak için ~ tuşuna bir tuş atayın. Daha sonra konsolu bu tuşla açın ve aşağıdaki hileleri girin.
set player.friendlyfire 1 : Müteffiklere zarar verebilirsiniz.
set phys.gravity.y X : Yer çekimini ayarlayın. X yerine -32'den büyük sayılar yazıp daha yukarı zıplayabilirsiniz.
set player.speed X : Yürüme hızını değiştirir. X yerine 18'den büyük bir sayı yazarsanız daha hızlı yürürsünüz.
guns.points X : Size X kadar upgrade puanı verir.
Set god 1 : God modu açar. 0 olursa da kapatır.
set melee.reach X : Yakın dövüş menzilini artırır. Sınırsız mesafe için X'e çok yüksek rakamlar verin.
set player.ghost 1 : Görünmezlik.
Flood X : Su seviyesini yükseltir veya düşürür. X'e 0'dan fazla bir sayı verdiğinizde yükselir.
Clear-npcs : NPC'leri temizler.
set player.gunslots X : X'i 2'den yukarı yaparak silah slotlarını artırın.
set gun.heat.rate 0 : Taretler ısınmaz.

SECTION 8

~ tuşuna basarak konsolu açın.
God modu: **GOD**
Ana menüden Dropship'i seçip şu kodları girin.
13374877 : Black Widow pistol
17013214 : Captain's Armor
68432181 : Chrome Assault Riffle

RISEN

Oyun sırasında minsky yazarak hile sayfasını açabilir veya konsolu açarak da hileleri buraya yazabilirsiniz.
God modu: **GOD**
Belirtilmiş NPC'ye gitmek: **goto <isim>**
Siz birine vurana kadar veya çalana kadar düşmanlar sizi fark etmez: **Invisible**
Belirtilmiş Skill öğrenilir: **Teach <skill> <sayı>**
Tüm Skill'leri öğren: **Teahc All <sayı>**
Item al: **give <item adı>**
Belirtildiği kadar altın al:**give It_Gold <sayı>**
Tüm zırhlar: **give It_Armor**
Tüm 14 teleport rune'u:**give It_Ru_Teleport**
İzometrik görünüş: **IsoView**
FPS görünümü (sorun çıkarabilir): **FirstPerson**
Açık görevlerde ayarlamalar: **setqueststatus <görev tag'I> >open, run, cancel, close, succeed veya fail>**

FUEL

Daha fazla miktarda yakıt: Oyunun yüklendiği dizin olan Codemasters\FUEL\GameTsc\Story'ye gidin ve *hubinfos.tsc* dosyasını notepad ile açın.
Buradan bulunduğunuz bölümdeki yakıt miktarını artırabilirsiniz.
Örneğin: Yellow Stone:
AddMissionFuel "CR1-Yell-CP" 440 440 bunu AddMissionFuel **"CR-1-Yell-CP" 99999999 99999999 99999999** olarak değiştirebilirsiniz.
Tüm bölümler ve araçlar: Aynı dizin altında, aynı dosya içinde numaraları değiştirmelisiniz.
Örneğin: Crater Lake için
SetHunTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **10** "NONE"'ı şuna çevirmelisiniz: SetHunTargetInfos "Crater Lake" 2 1074 2 **0** "NONE"
Sıfıra çevirdiğinizde tüm araç ve bölümlere ulaşabileceksiniz.

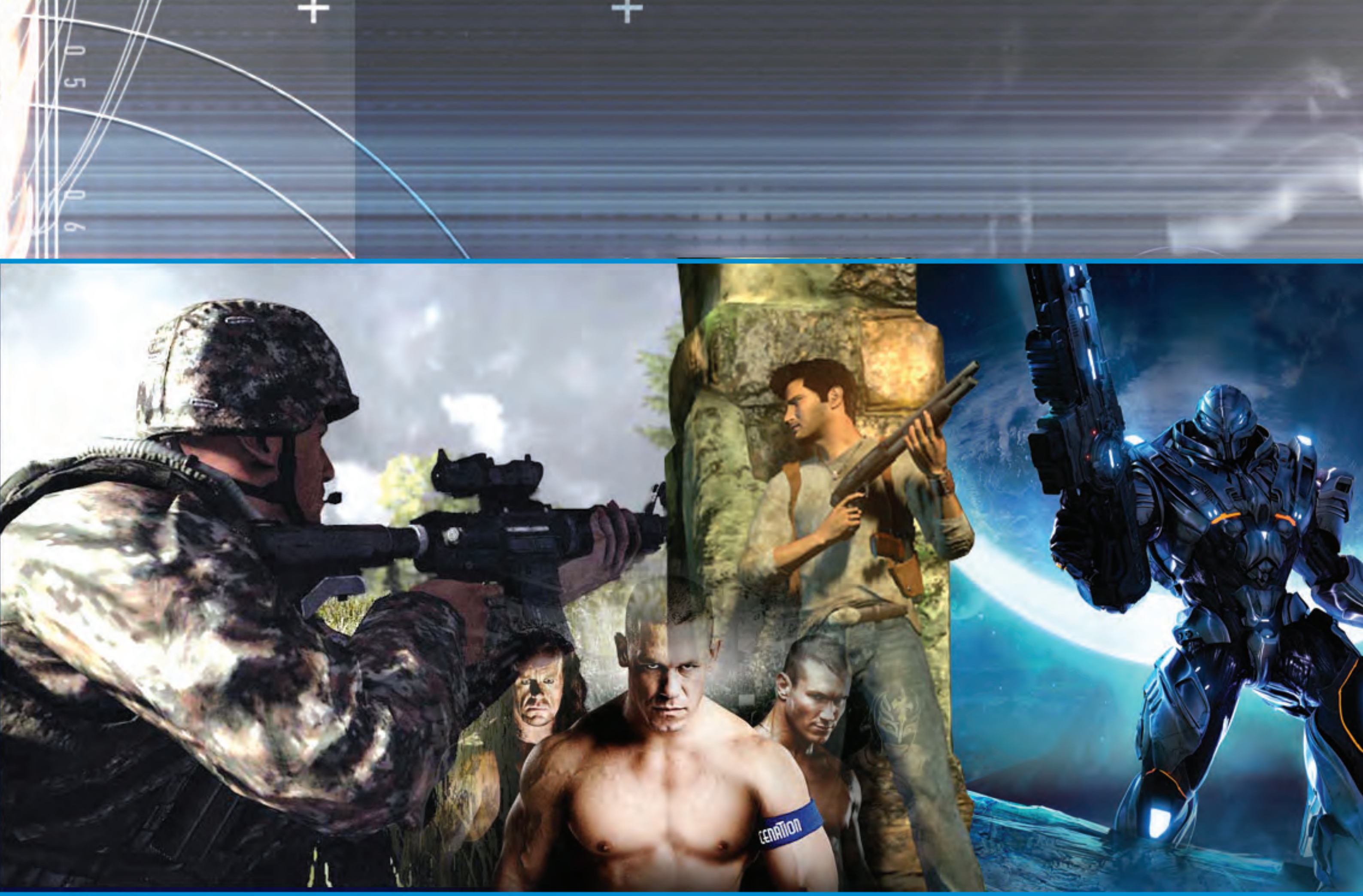
PS3

THE PUNISHER: NO MERCY

Görülmezlik için: Jigsaw olarak multiplayer'da 300 frag alın.
Hasar almamak için: Silver Sable olarak multiplayer'da 300 frag alın.
Tekrar iyileşmek için: Barracuda olarak multiplayer'da 225 frag alın.
Silahların güçlendirilmesi için: Seviye 3'te Story Modu bitirin.
Berserk: Rhino olarak multiplayer'da 250 frag alın.
Rampage: Multiplayer'da 275 Head-shot (kafadan vuruş) yapmalısınız.

GUITAR HERO 5

Aşağıdaki hileleri gitarınızdaki tuşlara basarak Cheats menü altında girmelisiniz.
Y=Yeşil, M=Mavi, S=Sarı, K=Kırmızı
Her zaman Slide: **Y, Y, K, K, S, M, S, M**
Oto-Kick: **S, Y, K, M, M, M, M, K**
Hava enstrümanları: **K, K, M, S, Y, Y, Y, S**
Tüm hammer-on ve pull-off'lar : **Y, Y, M, Y, Y, Y, S, Y**
Yarışma birincisi: **Y, Y, K, K, S, K, S, M**
Focus modu: **S, Y, K, Y, S, M, Y, Y**
Ekranı temizler: **Y, K, Y, Y, S, Y, Y, Y**
Görünmez karakterler: **Y, K, S, S, S, M, M, Y**



Performans modu: **S, S, M, K, M, Y, K, K**
Tüm karakterleri açar: **M, M, Y, Y, K, Y, K, S**
Carlos Santana için: No One to Depend On(Live) parçasını tamamlayın.
Johnny Cash: Ring of Fire parçasını tamamlayın.
Kurt Cobain: Smells Like Teen Spirit parçasını tamamlayın.
Matt Bellamy: Plug in Baby parçasını tamamlayın.
Shirley Manson: I'm Only Happy When It Rains

Wormhole arenasını açmak için: Sideshow arenasında, Play That Funky Music parçasını, 4X ile 5en az 50 saniye çalmalısınız.
Not: Hileler oyunun XBox360, Wii ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

THE BEATLES: ROCK BAND

Bonus fotoğraflar: Ana ekranda (Press Start yazan ekran) çok hızlı bir şekilde gitarınızdan şu renkteki tuşlara basmanız gerekiyor: **Mavi, Sarı, Turuncu, Turuncu, turuncu, Mavi, Mavi, Mavi, Sarı, Turuncu** . Doğru girdiğiniz taktirde bir bilgi mesajı alacaksınız. Fotoğrafları Story mode altındaki galeriden görebilirsiniz.
Not: Hileler oyununXBox360 ve Wii versiyonu için de geçerlidir.

UFC 2009 UNDISPUTED

SkyScrape'ı açmak: Ana menüden **Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Start** tuşlarına bastığınızda, toplam gücü 74 olan SkyScrape'i seçebilirsiniz.
Punkass'ı açmak: Career Modunda sponsorluk olarak **TapOut**'u alın.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2010

Option modundan Cheat codes ekranında hileleri giriniz.
Vince Office'ı açar ve Dirt Sheet'i arena olarak aktifleştirir: **BonusBrawl**
The Rock'ı açar: **The Great One**
Not: Hileler oyunun XBox360 ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Reward ekranına gidin ve ilgili video üzerinde durarak hileyi girin.
Time's Up videosu için: **L1, Sağ, Kare, Aşağı, Sol, Üçgen, R1, Yukarı**
Grave Robbing videosu için: **Sol, R2, Sağ, Yukarı, L2, Üçgen, Kare, Aşağı**
Consept Art – Bonus 1 için: **L2, Sağ, Yukarı, KAre, Sol, Üçgen, R1, Aşağı**
Concept Art Gallery – Bonus 2: **Kare, L1, Sağ, Sol, Aşağı, R2, Üçgen, Yukarı**
Drake'nin beyzbol t-shirt'ü için: **Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen, R1, L1, Kare**

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Sınırsız para: Oyunu bir kere bitirdiğinizde, silah vb. şeyleri satın alabileceğiniz bir satıcıya kavuşacaksınız. Oyunda yüklüce para kazandığınız bir yerden sonra (Master Ninja sonrası 25000 kazandığınız gibi) oyununuzu kaydedin. Sonra ana menüye dönün. Daha sonra oyuna geri dönün. Her seferinde bunu yaptığınızda ödülünüzü tekrar ve tekrar alacaksınız. Biraz bunu sürdürün, kısa bir süre sonra her şeyi alacak kadar paranız olacak. Hazine peşinde koşmayacaksınız böylece. Oyunda dükkâna girip KARE tuşuna bastığınızda ilk oyundan Save kayıtlarınız var mı diye kontrol edilecektir. Kaydınız varsa 20.000$ alacaksınız. Eğer Story modunu bitirdiysenizseniz ve bu Save dosyasını da silmediyseniz, 80.000$ alacaksınız.

XBOX360

NBA 2K10

Ana menüden Option modunu seçtikten sonra Codes ekranına gelin. Enter Code kısmından aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.
2K Sports Çin takımı: **2kchine**
2K Sports takımı: **2ksports**
NBA 2K Development takımı: **nba2k**
Visual Concepts takımı: **vcteam**
ABA topu: **payrespect**
Not: Bu hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

WHERE THE WILD THINGS ARE

Görevleri tamamladığınızda aşağıdaki hilelere hemen sahip olabilirsiniz.
Sınırsız sağlık: 60 kurukafa toplayın.
Tek vuruşta öldürür: Tüm 60 tane kaplumbağayı toplayın.
The Wild Things sizi yemeyecek: 60 tane arı kovanı toplayın.
Hazineler, Back veya Select'e basılı tutulduğunda gözükür: 60 tane kaya parçası toplayın.
Gemi hasar almaz: 60 tokum toplayın.
Not: Bu hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

STAR WARS: THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Hileleri dükkândaki Cheat menüsünde girebilirsiniz.
Koca kafalar: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı**
Mini Gun: **Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı**
Ultimate Lightsaber: **Sağ, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı, Yukarı, Aşağı**
Spider Droid: **Yukarı, Sol, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sol, Sol**
Lightsaber Throw: **Sol, sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı**

ORGANIZE SANAYİ



35 GÜN, 1 AY

Bazı aylar bitmek bilmiyor. Öyle uzuyor ki önce günlerin sonra ayların isimleri karışıyor birbirine. “Bugün salı mı” diye soruyorsunuz yanınızdakine, bir cumartesi günü, “hayır çarşamba” diye cevap veriyor masumca. Boş kalan geride kalıyor direkt, bir daha yakalayamıyor boş kalmayanları, kopup gidiyor gruptan.

Atölyenin çevresinde hummalı bir çalışma var. Malzeme yetiştirmeye uğraşıyorum. Çünkü doğum günü kutlanıyor, hem de bir değil iki tane. Daha doğrusu içerdeki sayfaları tamamladığıma göre, birini şimdiden kutluyoruz. Diğerinin hazırlıklarıysa bitmek üzere.

Bu öyle bir ay işte. Upuzun, uçsuz bucaksız bir ay. Atölyenin kuytusuna geçtim, Organize Sanayi’nin doğum gününü kutluyorum. Kalabalık bir parti değil benimkisi; bir ben, bir de atölyenin demirbaşları. Tek konuğum yağmur, hem de o benden daha bir coşkulu. Bakmayın öyle, dertli değilim bu ay, sevinçliyim, keyfim yerinde. Sadece istediğim kadar coşkulu paylaşamıyor olabilirim. Öyle ya da böyle Oyungezer’in ikinci yılını bitirdik az önce. İyi ki varsınız. Daha nice senelere.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Atölyede İki Yıl!

BİZ DE BÜYÜDÜK BİZ DEEEEE!

Oyungezer ikinci yaşını doldururken Organize Sanayi de büyüdü, olgunlaştı, 2 yaş aldı. Şimdi depresif giriş yazılarına döndürüp bu satırları da, "tuu biz de yaşlanıyoruz" yapmayacağım size. Hepimizin doğum gününü kutlamak adına Organize Sanayi olarak bir hediye de biz verelim kampanyası başlattık. MSI çıktı "açılın, ben yaparım" dedi. Tamam dedik, sevindik. İki yıldır buraların tozunu, pasını bizimle paylaşan okurlarımızdan birini MSI Wind Notebook U100 bekliyor. Yalnız en şanslı değil, en yetenekli ve yaratıcı olanınızı arıyoruz hediyemizi vermek için. Ne yapmanız mı gerekiyor?

4 kareden oluşacak resimli bir hikâye hazırlamanız gerekiyor. Konuyu kendiniz belirliyorsunuz. İster sadece fotoğraflar kullanarak, isterseniz benim yaptığım gibi fotoğraflarla, oyunlardan ya da filmlerden tanıdığımız farklı karakterleri birleştirerek (Tapir Usta gibi mesela) hikâyenizi yaratabilirsiniz. Hazırladığınız kısa resimli romanı en geç 18 Kasım 2009 tarihine kadar hazırlayıp kaan@oyungezer.com.tr adresine "İYİ Kİ DOĞDUN ORGANİZE SANAYİ" konulu bir mektuba iliştirip gönderiyorsunuz. En güzel ve yaratıcı hikâyeyi hem dergide yayınlıyoruz hem de yaratıcısına MSI Wind notebook U100 hediye ediyoruz. Haydi iş başına. Atölye buralar hep, terlemeyene hediye yok.









OYUNGEZER TEST SİSTEMİ



Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



















Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr





Asus G60J

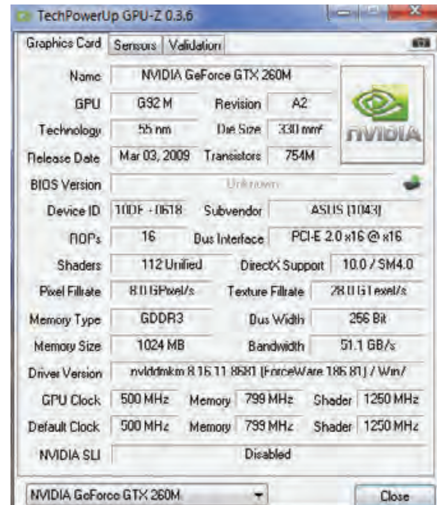
BEN ROG'A İLTİCA EDİYORUM



Dizüstünde oyun oynayacağız diye tutturduk son yıllarda ve bunu gören firmalar karşımıza türlü canavarlarla çıktı. Hepsinin büyük başarıları ve başarılarından büyük hataları vardı. Bir de kaideyi bozamasa da istisnalar vardı ve işte o istisnalardan biri bu ayki konuğum Asus G60J.

Bugüne kadar, en azından bana denk gelen sözde oyuncu dizüstü bilgisayarlarının ciddi, ortak birkaç sorunu vardı. Birincisi hemen hepsi fazlaca ağırdı. İkincisi tasarım olarak pek göz alıcı ürünler değillerdi. Yine bir iki model aradan sıyrılıyordu bu kulvarda. Halbuki LAN partilere giden, turnuvalara katılan, her yerde oyun oynayan sıkı oyuncular becerileri kadar donanımları da göz alsın, yırtıcı olsun ister. Kasanın içinde bir canavar yatsa dahi çirkin bir dizüstü bilgisayarla ya da sistem kasasıyla sükse yapamazsınız. Hatta oyunlara biraz fazla bağımlıysanız bir yere kadar özgüveninizi bile sarsabilir bu durum.

İlk "çok güzelmiş" dediğim dizüstü değil bu tabii ki ama Asus tasarım açısından turnayı gözünden vurmuş. Ofiste G60J'yi kim gördüyse "oyun için mi?" diye sordu en az bir kez. Kapağın sırtındaki ROG logosu ve ince şerit sistemi açıp LED'lerle aydınlanmadan önce bile oldukça şık duruyordu cihaz. Siyah üstüne kullanılan koyu mavi logo da gayet çarpıcı. Sistemi açtıktan sonra 16" ekran, geri aydınlatmalı klavye ve numerik klavye karşılıyor beni. Dikkatimi ilk çeken klavyenin yukarısında yer alan ızgara üstündeki Altec Lansing logosu oluyor. Sistemin altını çevirip baktığımda kocaman ızgara, aha işte burada taş gibi de ses sistemi var diyor. Sesi çok çıkmasa bile özellikle gürültülü olmayan ortamlarda oldukça yeterli. Cızır cızır değil adam gibi ses veriyor.

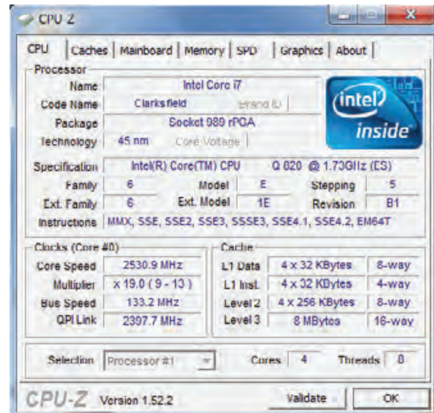


ÇÖZÜNÜRLÜK OYUNCUYU ÇÖZER

Windows 7 Enterprise 32bit işletim sistemiyle gelen G60J'nin defosu nereden çıkacak diye sistem özelliklerini karıştırırken ekran çözünürlüğünün 1366x768 olduğunu fark ettim. Ben HD diye deliren bir adam değilim ama oyunlarda çözünürlük her şeydir benim için. Ne kadar yüksek, o kadar iyi. Diğer i7 işlemcili yeni G51'in özeliklerine baktığımda Full HD olduğunu gördüm. İki seçenek vardı önümde. Ya sinir olacaktım bu duruma ya da bakalım nasıl oluyor diyecektim. Haliyle sinir olmak gibi bir şansım yoktu. Bir süre *Crysis Warhead* oynadıktan sonra, *Aion*'a geçtim. Sıkılınca *Far Cry 2* hariç diğer test oyunlarını oynamaya başladım uzun uzun. Bir rahatsızlık hissetmediğim gibi, oldukça da keyif aldım diyebilirim. Performansına da hayran kaldım. Önüme gelen her alete hayran kalmıyorum haliyle. Organize Sanayi test sisteminde bile performansı istediğim kıvama getirebilmek için türlü taklalar atmam gerekebiliyor. Donanım değiştirip durmalar, Windows'a optimizasyon kasmalar... G60J'nin kapıdan girdiği haliyle bile, "ben seni uğraştırmayacağım güzel kardeşim" diyerek her şeyi çatır çatır çalıştırması hoşuma gitti. Daha önce benzer konfigürasyonlara sahip dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamış ama buna yaklaşabilen bir tat almamıştım. 17" ekrana, Full HD çözünürlüğe sahiplerdi halbuki. Performans düşüşünden mi korktular da bu ekranı seçtiler diye geçti içimden. HDMI çıkış alıp T260HD'ye bağladım G60J'yi ama Full HD çözünürlüklerde dahi bana mısın demedi, yağ gibi kaymaya devam etti.

İnadım inattı, sorun aramaya devam ettim. Ve buldum! Kasanın sol yanındaki ızgaraların çevresi cayır cayır yanıyordu adeta. Yani pek cayır cayır denemez de sıcaktı işte. Ama cihazı saatlerdir kullanmama rağmen ne kilitlendi, ne tık dedi. Aynen devam. Aradığım sorun bu değilmiş, "öyleyse pili dandiktir" dedim. Battery Eater'la 50 dakika gitti, konfigürasyonuna rağmen. Hey maşallah! Q820 1.73GHz dört çekirdekli işlemci, GTX260 M 1GB ekran kartı, 500GBx2 sabit disk, 4GBDDR3 bellek. Tüm bunlara rağmen iyi dayandı doğrusu. Diğer hoşuma giden durum, canavar bileşenlerle donanmasına rağmen cihazın gayet dengeli olmasıydı. Kucağımda rahatça duruyordu. Gündelik işlerim için kullandığım dizüstü bilgisayarımdan da ağır değildi hani. Doğum günümde ne istediğimi biliyorum artık diyebilirim.





ARADIĞINIZ SORUNA ULAŞILAMIYOR

Rahat klavyesi ve touchpad'i, yüksek performansı ve yırtıcı tasarımıyla G60J gönlümü fethetti zorlanmadan. Elbette yüksek performansla, şık tasarımla bitmedi işimiz. En sona en önemlisi, yani fiyat performans kalmıştı. Ne fiyatlara, ne cihazlar geldi geçti buradan... Elbette keskin rakamlar vermek için karşılaştırmalı bir test yapmak gerekli fakat 1799$'lık fiyatı hak etmediğini de söyleyemiyorum. Gönül rahatlığıyla diyebiliyorum ki, Asus G60J piyasadaki en iyi oyun dizüstü sistemlerinden biridir.

ASUS G60J		
Crysis Warhead		18.9
Far Cry 2		39.64
World in Conflict		25
Unreal Tournament III		61.99
Grand Theft Auto IV		36.87
3DMark Vantage	GPU	2651
	CPU	26476
	TOTAL	H3046

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Şık, yüksek performans
Eksiler: Ekran Full HD değil
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 1799$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

BenQ E2200HD

GENİŞLİĞİN KEYFİNİ ÇIKARTIN

Yahu geçen ay yazmamış mıydık biz bu monitörü? Ha yok bu başka. Aaaa, DVI var bunda, HDMI da var. Allah derim!

Geçtiğimiz ay incelediğimiz G2220HDA'yı beğenmiştik hatırlarsanız. Yüksek fiyat performans oranı yüzümüzü güldürürken sadece VGA girişi olmasına üzülmüştük. E2200HD geçen ay gördüğümüz eksiklerin hiçbirine sahip değil, üstüne üstlük yırtıcı bir tasarıma sahip olmak gibi bir artısı da var. Artık 22" monitörlere geçiş yapmayanınız kalmadı sanırım. Henüz geçmediyseniz de muhtemelen hangi monitörü tercih etmeliyim diye düşünüyorsunuz. E2200HD 21.5", 16:9 geniş ekran, 10000:1 kontrast oranına sahip. Yani temel özellikleri, asıl ihtiyaçlarımızı gayet güzel karşılıyor.

Ürünün kullanım alanını genişletmek isteyen BenQ, monitörün üzerinde 2W'lık hoparlörlere de yer vermiş. Ses girişi ve kulaklık bağlantısını da unutmamış. Böylece ister konsolumuzu bağlayıp kullanabiliyoruz, istersek sistemimizin ses çıkışını monitör üzerinden alabiliyoruz. Elbette çok yüksek bir performans beklemeyin bu hoparlörlerden. Kötü değiller fakat yapılacak en doğru yorum "hiç yoktan iyidir" olacaktır. Sağ panele kontrol tuşlarını yerleştiren firma, ses girişini de sol panele yerleştirmiş. Sık sık tak çıkar yapıyorsanız elbette böylesi daha kullanışlı. Fakat ben kablo kalabalığının önüne geçmek adına arka panelde yer almasını tercih ederdim bu bağlantının. Ürünün etrafına atılan gri çerçeve hoş bir görünüm kazandırmış monitöre. Giriş çıkış noktalarını ve kontrolleri ürünün yan panellerine dağıtan tasarımcı, güç düğmesini çıkık ve hafif açılı alt panelin üstüne yerleştirmiş. Genel olarak çılgın bir tasarımı ya da ekstra bir şeyi yok aslında monitörün fakat alt panel, ayak ve ekranın yaptığı açılar, gri ve siyahın uyumlu kullanımıyla bir araya gelince oldukça vahşi, gayet çekici bir görünüm çıkmış ortaya. Halbuki sakin sakin duruyor alet masanın üzerinde. Uzun lafın kısası ben beğendim bu ürünü. HDMI'ı olan, 22", fiyat performans oranı yüksek bir monitör arıyorsanız E2200HD'ye mutlaka bir göz atın derim.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Kullanımı kolay tasarım, yüksek performans
Eksiler: Plastik kasa darbelere açık
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr
Fiyatı: 239$ + KDV

Sony Reader Touch

OKU OKU BİTMEYEN KİTAP

Monitörden bir şeyler okumak hem sıkıcı hem de gözleri yoran bir aktivite. En azından benim için öyle. Saatlerimi bembeyaz Office Word ekranına bakarak geçirdikten sonra, bir de aynı ekrandan dünya kadar yazı okumanın çektirdiği acı tartışılmaz. Hele ki okumaya değer elektronik kitapların sayısı alıp başını gitmişken bu işe bir çözüm getirmek şart oluyor. Gerekliliği tartışılır elbette fakat Sony elektronik bilgiye aç insancıklara yönelik hoş bir ürünle çıkıyor meydana, Sony Reader Touch. Dijital kitap diyebileceğimiz ürün 350 elektronik kitabı hafızasında taşıyabiliyor. Ayrıca flash bellek ve SD kart desteği de veriyor. Ürünle birlikte Oxford American English sözlüğü de ücretsiz olarak geliyor. Dokunmatik ekranıyla kullanım kolaylığı da sunan ürünün 3 farklı renk seçeneği bulunuyor ama hâlâ biraz fazla ciddi görünüyor.





Team Xtreem 4GB DDR3 Kit TDX32048M1600HC7

TAKIM GRUBU DA NASIL İSİM YAHU?

Team Group markasını sık sık duyar olduk artık. Türkiye piyasasına hızlı bir giriş yaptığı gibi Organize Sanayi test sistemini de fethetti dikkat ettiyseniz. Firmanın geniş ürün yelpazesinden bu ay da payımıza 4GB DDR3 bellek kiti düşüyor. Ürünün isminde belirtilmese de soğutma olarak, firmanın Dark serisinde kullanılan, Xtreem logolu siyah soğutucular kullanılmış ve biz siyah ürünleri seviyoruz. Ama elbette belleklerin tipi bizi pek ilgilendirmiyor. Bu siyah soğutucularımız ve 8 katman PCB çevre bileşenleri, manyetik etkiden ve elektriksel gürültüden belleklerimizi korumuş oluyor. 7-7-7-21 gecikme sürelerinde 1600MHz'de çalışan bu bebek ömür boyu garantiyle geliyor. Alıyorsunuz, tepe tepe kullanıyorsunuz. Overclock meraklılarınıysa zaten çok fazla ilgilendirmiyor garanti konusu (şaka şaka). Yahu bellek anlatıp duruyoruz da, son bellek testimizin üzerinde bir yıl geçti neredeyse. Bu yakınlarda bir terletelim şunları. Evet ne diyorduk? Hah, evet, çift kanal 4GB DDR3 bellek kiti ihtiyacınız geldiyse, gidermeden Team Group ürünlerini de bir gözden geçirmeyi unutmayın. Gel vatandaş gel, günlük kullanıma gelir, overclock'a gelir, gel!



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek performans, ömür boyu garanti
Eksiler: Yok
Üretim: Team Group www.teamgroup.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 165$ + KDV



TX Sonic 300W Midi Tower Kasa (TXCHSONIC300BB)

EN HAFİFİNDEN EN UCUZUNDAN OLSUN DİYENELERE AFİLİ KASA

Sistem toplamanın belli zorlukları vardır. Önce ekran kartı, anakart, işlemci seçilir. Bellekler bu üçlüden sonra daha bir kolay gelir. Sabit disk ve optik okuyucular da seçilmesi kolay bileşenler arasındadır. İş dönüp dolaşıp kasaya geldiğinde sorunlar baş göstermeye başlar.

Öncelikle nasıl bir kasa almak istediğinize karar vermeniz gerekir. Ekstra bir güç kaynağına ihtiyacınız olup olmadığı da önemlidir bu seçimde. Fakat tüm bileşenleri satın aldığınız için de kasaya ayırabileceğiniz para miktarı bir hayli azalmıştır. Bu durumda iyi bir kasa almak hayal gibi gelmeye başlayabilir. Ucuz kasaların genellikle özellikleri de ucuzdur. Gürültülü, ergonomik olmayan, hatta oldukça çirkin kasalara eyvallah demek zorunda kalabilirsiniz. İncelemeye aldığımız TX Sonic'se bunların hiçbiri değil. Göze hoş görünen, ergonomik, kaliteli ve ucuz bir ürün. Ekonomik sistemler için iyi bir seçim olabilir gibi görünüyor. Ama unutmayalım burada ki anahtar kelimemiz "ekonomik".

Kasanın ön kısmına irice bir ızgara yerleştirilmiş. Hoparlör havasındaki bu ızgaranın hemen arkasında mavi LED aydınlatmalı dev giriş fanı yer alıyor. Oldukça basit. Fakat bir o kadar da şık görünüyor. Sol panele ses giriş çıkışları, sağ yan panele 2 adet USB bağlantı noktası yerleştirilmiş. Açma kapama, reset tuşları, güç ve aktivite LEDleri 5.25" yuvaların üstünde en tepeye yerleştirilmiş. Üründe görünümü hoşuma gitmeyen tek bölüm de burası oldu diyebilirim. Şu ana kadar fark etmediyseniz kapağı kaldırdığınızda kasanın aslında ne kadar ufak olduğunu yan kapağı açtığınızda fark edeceksiniz. Toplayacağınız sisteme bağlı elbette. Fakat kasa içinde geniş bir hareket alanı istiyorsanız muhtemelen size göre değil TX Sonic. Ekstra yuvaları da kullanırsanız 6 sabit disk, 3 tane 5.25" yuvasını doldurup 8 parça monte edebilirsiniz. Kasanın içini çok doldurursanız arka iç panele bir çıkış fanı eklemek durumunda kalabilirsiniz ki sağlıklısı da bu. Isı ve havalandırmayla ilgili bir sorununuz olursa yan kapağın üzerinde 2 adet fan yuvası mevcut, doldurun. Unutmadan, ürün üzerinde bir de güç kaynağı geliyor. 300W TX marka güç kaynağı firmanın iddiasına göre çift çekirdekli bir işlemciye sahip, GeForce 8800 ekran kartlı bir sistemi taşıyabiliyor. Kuracağınız sistemin ihtiyaçlarına göre değiştirmeniz gerekebilir. Her durumda kasanın fiyat performans oranı olabildiğince yüksek.

Sisteminize deli gibi para harcayıp kasayı hesaplamayı unuttuysanız, son saniyede hayatınızı kurtarabilir. Benim başıma gelmişti bu, 700$'ı ekran kartına verip, 14$'lık kasayla terk etmek zorunda kalmıştım mağazayı. Gülmeyin tamam, aaaa.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Hafif, ucuz
Eksiler: -
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 49$ + KDV











MSI GX620

UCUZA HER YERDE OYUN OYNAMAK

Siz netbook mu dizüstü mü diye tartışadurun, benim oyun oynanacak dizüstü sistem arayışım devam ediyor. Hoş, gönlümde yatan aslanı üç sayfa önce buldum diyebilirim fakat daha dar bir bütçeyle neler yapabiliriz sorusuna da bir cevap bulmamız şart. İncelemesini birkaç kez ertelemek zorunda kaldığım MSI GX620 belki de aradığımız cevabın ta kendisidir? Bir bakalım.

MSI GX620'nin tasarımını, Temmuz 2009 sayımızda incelediğimiz GT725'ten hatırlıyoruz. Kırmızıyla siyahı birleştiren MSI, daha önce de 1960'ların arabalarının kromajlı ön panellerine benzettiğimiz üst paneli kullanmaya devam ediyor. Dokunmatik multimedya ve kontrol tuşları yanında, Eco ve Turbo kısayollarına da yer verilmiş. Hatırlarsanız GT275'i tek tuşla overclock etmek mümkündü. Tuş takımı numerik klavyenin de eklenmesiyle biraz sıkışmış gibi görünüyor göze fakat uzun süreli kullanımlarda pek bir sorunla karşılaşmadım açıkçası. Eğer olur da yön tuşlarını kullanmak zorunda kalırsanız o zaman biraz sıkıntı çekebilirsiniz. Birazcık daralmış kendileri. Klavyenin altında touchpad'in de yer aldığı alan geniş olduğundan bileklerimi rahatlıkla konumlandırabiliyordum cihaz üstünde. Klavyenin rahatsız etmemesinin sebeplerinden biri de bu olsa gerek. Günlük kullanımlar için ideal kısaca.

Derdimiz oyun oynamak olduğundan masaüstü yazılımlarında bize ihtiyacımızdan fazlasını verebilen konfigürasyonun ne olduğuna bakmak gerekiyor. GX620'ye gücünü Intel Core 2 Duo P7350 2GHz işlemci, Nvidia GeForce 9600M GT ekran kartı, 4GB DDR2 bellek veriyor. Ürün 15.4" 1280x800 çözünürlük destekleyen bir ekrana sahip. Bu çözünürlükte sistem oyunlarda gayet kabul edilebilir bir performans sergiliyor. Yalnız oyunlara girişmeden önce sistemi Eco modundan çıkarmanızda fayda var. Güç yönetimini Windows'tan değil de ürünün üstündeki tek bir tuştan yapınca sık sık değiştirmeye başlıyor. Sistem de kişisel ayarlara öncelik verince, eh, pek bir keyifsiz olabiliyor ekrandakiler.

Sistemin aslında en güzel özelliği pil dahil 2.8kg olan ağırlığı. Alüminyum kasası zaten hafif bir görünüm veriyor, elinize aldığınızdaysa gittiğiniz her yere rahatlıkla taşıyabileceğinizi fark ediyorsunuz aleti. Ürünün fiyat etiketine gelirsek, kendisi kadar hafif olmasa da gayet iyi. 999$'lık bir dizüstü bilgisayarla oyun keyfi sürebilmek hâlâ akıllıca bir çözüm.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Fiyat performans iyi
Eksiler: Turbo özelliği zayıf
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Datagate www.datagate.com, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 999$ + KDV

Akasa Apache AK-FN057

ASKERİ SESSİZLİK -BURAK AKMENEK

Evimde kullandığım bilgisayarın kasası, 120mm'lik giriş çıkış fanları dışında, yan kapakta yer alan 80mm'lik 2 fan dahil toplam 4 fanla kuşatılmış durumda. Bilgisayarı açtığım zaman elektrikli süpürgenin sesini bastırabiliyorum mesela. Kasayı ve etkili soğutmasını sevmeme rağmen çıkan çatlak sesler ne bana, ne eşime, ne de bebeğimize pek yardımcı olamıyor. Bilgisayarı açık bırakıp uyumaya gidebildiğim günler bu sesler sebebiyle bir hayli geride kaldı.

Apache fanın incelemesini Kaan bana pasladığında mükemmel test için her türlü tesise sahip olduğumu fark ettim. Giriş fanını söküp kasamın yanında hazırolda bekleyen Apache'yi monte ettim. Bu askeriye geyiğini de açıklayayım hemen. Üründe kullanılan malzeme, nem ve toz tutmuyor. IP54 askeri üretim standardında yani. Kahverengi ve yeşil renklere boyandığı için de kamuflaj giymiş gibi duruyor. Bu yüzden askeri. Fanın pervanesi de helikopter pervanesi gibi kocaman maşallah. Sanırım bu yüzden de Apacahe (şaka şaka). Kasadaki diğer fanları değiştirmediğim için elbette ses tamamen kesilmedi. Fakat 1300rpm'e kadar çıkan veri hızlarında bile Apache ben buradayım diye bağırmadı. Yani gürültü çok ciddi oranda azaldı. Akasa'nın daha önce işlemci soğutucularında da kullandığını gördüğümüz anti-titreşim sistemi, yani kauçuk montaj aparatları, yüksek devirlerde yaşanması muhtemel vızıltıların da önüne geçti. Çıkış fanını da Apache'yle değiştirsem iyi olacak sanırım. 80'liklere de yapacak bir şey buluruz elbette. Hanımla bebek uyudu, kapatayım bilgisayarı. Allah rahatlık versin.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Sessiz çalışma, toz ve nem tutmama
Eksiler: -
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 19$ + KDV



ATI Radeon HD 5770

BİR BOY UFALIP İKİ BOY BÜYÜYECEK

Önce Radeon HD 5870'i ucundan koklattı ATI. Şimdi Radeon HD 5770 geldi. Bir iki güne 5750 de kapımızı çalar. En çok beklediğimiz X2'yle tanışmamıza biraz daha var.

Geçen ay Radeon HD 5870'i konuk etmiştik. Görüldüğü üzere kendisini biraz kırpınca elimize 5700 geçiyor. 40nm Juniper GPU'muz 1.04milyon transistör, 800 stream işlemciyle geliyor. İşlemci saat hızı 850MHz, bellek hızıysa 1200MHz olarak ayarlanmış. DirectX 11, Shader Model 5.0, DirectCompute 11, OpenGL 3.2, OpenCL 1.0 desteğiyle geliyor. Tamam sıkıcı bölümünü hemen hallettiğimize göre artık bizi ilgilendiren kısmına yanlara geçebiliriz.

Test etmemiz için Organize Sanayi'ye gönderilen kart haliyle referans tasarıma sahipti. Geçen ay Radoen HD 5870'i incelerken gördüğümüz soğutucu ve kalkan aynen kullanılmış. Açıkçası referans tasarımı çok daha kullanışlı ve hoş geliyor bana 5000 serisinin. Modifiye kartlarda alakasız işler yapacaklarına, düzgün kat çıkarlar bunun üstüne umarım. Unutmadan, ürünün arka panelinde çift DVI, birer adet display port ve HDMI bağlantı noktası bulunuyor. ATI Eyefinity teknolojisini de destekliyor. ATI'nin bu çoklu görüntü birimi teknolojisinden geçen ay bahsetmiştik. Neyse devam edelim. 6 pin güç bağlantısıyla hayatını idame ettirebilen kartın doğasından kaynaklanan bir sorunu da yok. Diğer bir deyişle kurulumu sancısız. Testlerle arası gayet iyi. Pürüzsüzce başlayıp bitirdi hepsini. Test yaparken en sinir bozucu durum, X oyunun ya da yazılımın anlamsız bir şekilde çökmesi, patlaması zaten.

PUANLARI GÖRELİM

Sorunsuz giden testlere bu sefer tersten başladım. Tablonun hep en dibine attığım 3DMark Vantage testini iki dakikada hallettim. DirectX 11 becerilerini sınayamadığımızdan bu günlerde 3DMark Vantage bir hayli düştü gözümden. Bu testte 5770 beklendiği gibi 4770'i bir hayli geride bırakırken 4870'in de ufaktan canına okudu. Tamam, abarttım ama 5 puan 5 puandır. Tüm testler boyunca 4870 ve 5770 arasındaki skorlar birbirine oldukça yakın çıktı. Radeon HD 5770'in performans konusunda kafa tutmaya çalıştığı bir diğer ürün GTX260 oldu. Tabii test boyunca içimi kemiren, ürünün mevcut kartlara karşı performansının yüksek ya da düşük olması değil, DirectX 11 destekli oyunlarda nasıl bir performans göstereceğiydi. Elimize DirectX 11 kullanan bir oyun geçmediği için yine test edemedik. Yamayla destek gören *BattleForge* test için uygun bir oyun değildi maalesef. Halen *Dirt 2* bekliyorum bu iş için.

Geçen ay söyledim mi hatırlamıyorum. Yine söyleyeyim, ATI 5000 serisiyle yüksek çözünürlüklerdeki düşük performans sorununun üstesinden de ciddi şekilde gelmiş. Örneğin *Crysis Warhead* testine bakalım. 4000 serisinin en popüler ekran



kartlarından Radeon HD 4870'in düşük çözünürlükle yüksek çözünürlük arasındaki performans farkı %53 iken, 5770'te bu fark %22, 5870'te %21. ATI kullanıcıları özellikle giriş seviyesi ve alt sınıf ekran kartlarıyla düşük çözünürlüklere mahkum değil diyebiliriz artık. Gerçi Radeon HD 5770'e en azından fiyat aralığı için alt sınıf demek pek mümkün değil. Piyasayı ufaktan karıştırdığımda karşılaştığım en düşük fiyat 197$ + KDV oldu. En yüksek fiyat performans oranını veren ekran kartımız halen Radeon HD 4770. Elbette 5000 serisi modellerin sayısı arttıkça ve Nvidia'nın RV870'e geciken cevabı gelince bu fiyatlar hızla düşecektir. Üründen memnun muyuz? Memnunuz. Oyun performansı gayet iyi. Benim gibi oyunlardan video yapmaya kasıyorsanız ATI Stream'le 4000 serisi ürünlerden daha bir coşuyor 5770. Peki alalım mı? Halihazırda işinizi gören bir ekran kartınız varsa bekleyin derim biraz. DirectX 11 destekli bir iki oyun çıksın. Aradaki farkı bir görelim, sonra karar veririz. Yok ekran kartınız çok eskiyse, zaten yenileyecekseniz elbette DirectX 11'li bir ekran kartı almakta fayda var.

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	ATI RADEON HD 5770	ATI RADEON HD 4770	ATI RADEON HD 5870	SAPPHİRE RADEON HD 4870 TOXİC	SAPPHİRE RADEON HD 4870 X2	ASUS EAH4890	MSI N260 GTX LİGHTNİNG BLACK EDİTİON	GİGABYTE GTX260	ASUS ENGTX275	ASUS GTX285 TOP	ASUS GTX295
Crysis Warhead	1280x1024	22.72	14.89	39.24	22.5	39.39	27.1	28.25	25.07	30.9	32.61	45.66
	1680x1050	17.88	7.75	31.07	10.78	33.08	21.78	27.46	19.88	23.72	29.19	36.89
Far Cry 2	1280x1024	39.6	26.1	70.64	24.58	62.46	42.99	50.1	43.38	54.64	54.54	80.02
	1680x1050	32.92	8.31	59.46	29.03	50.79	35.21	43.28	38.15	47.75	48.07	64.38
World in Conflict	1280x1024	41	32	68	51	67	53	49	52	57	62	77
	1680x1050	34	26	59	42	65	45	44	45	51	57	72
Unreal Tournament III	1280x1024	108.69	62	184.04	142.27	225.8	148	134.88	132	145.84	171.13	234.43
	1680x1050	83.96	61.71	151.21	105.93	191.86	118.62	114.39	108.89	126.06	145.66	201.58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	56.64	58.07	59.53	60.01	59.06	59.78	58.95	58.74	64.15	62.67	64.81
	1680x1050	51.42	48.42	57.67	52.3	56.42	53.86	55.39	56.37	60.35	58.1	64.61
3DMark Vantage	Total	H6356	H4726	H11711	H6355	H11193	H6987	H7991	H7236	H8757	H9772	H14180
	GPU	5667	4160	10878	5662	10358	6255	6969	6304	7651	8365	12631

Leadtek WinFast GTX295

DARBOĞAZA DENK GELDİK



Bazı ürünler diğerlerine göre biraz daha şanssız olabiliyor. Leadtek'in GTX295'i de bu ürünlerden biri oldu Organize Sanayi ofisinde. Geldiği ay Windows'un azizliğine uğrayıp derginin son günlerinde Code 43 hatasına toslayınca bir süre de depoda beklemek zorunda kaldı. Neyse sonuçta atölyenin kokusu da üstüne sinmiş olarak, mis gibi çıkarttık depodan. Bakalım bize anlatacak neleri var.

Leadtek Winfast'in tekrar hayatıma girmiş olması hoş aslında. Daha genç olduğum yıllarda ismini sıkça duyduğumuz ve tercih ettiğimiz bir markaydı Leadtek. Fakat bir süre sonra hem piyasadan hem de bizlerden uzaklaştı. Ama üstünden yıllar geçmiş olsa da, Leadtek'i sevmeye devam edebiliriz gibi görünüyor. Nostalji yapmayı bırakıp işimize bakarsak, diğer tüm çift GPU'lu ekran kartları gibi hem 8pin hem de 6pin güç bağlantısına ihtiyaç duyan ürünün daha önce incelediğimiz GTX295'lerden tasarım olarak farkı, fanın üstünün açık bırakılmış olması. Ayrıca kartın alt kısmında GPU'ların denk geldiği bölümler de koruma altına alınmış. 1792MB DDR3 bellek ve 896-bit veriyolu kullanan ürünün diğer GTX295'lerden bir farkı var mı görmek için testlere doğru yönelmemiz gerekiyor.

Gerçi bu kez testlere pek güvenemedik. Bir Code 43 sorunu yaşamamış olmamıza rağmen, ürün sanki tek GPU çalışıyormuş gibi skorlar verdi. Aynı oyunları hem WinFast hem de Asus'un GTX295'iyle oynadım arka arkaya ve bir performans farkı göremedim. Testlerde heyecan mı yapıyor nedir, çıkamadım işin içinden. Oturup oyun oynadım ben de. Ekran kartında bir sorun yok, ısınma problemi yok. Test çözünürlüklerinde değil, 1920x1200 16:10 Full HD oynadım oyunu, tık yok. Kasmıyor, kasılmıyor. Yahu neden düşük çıkıyor bu skorlar? Darboğazın nereden kaynaklandığını bir türlü bulamadım. Onu değiştir bunu düzelt, ancak bu kadar toplayabildim. Hadi hayırlısı diyorum.

Bu ufak sorun hariç WinFast GTX295 diğer GTX295'lerin sahip olduğu sorunlara sahip değil. Birincisi ısınmıyor, ikincisi gürültü yapmıyor. Skorlar sinirimi bozunca haliyle kartla, ayarlarıyla oynayıp durdum. Nasıl zorlarsam zorlayayım ne kilitlendi ne de tekledi. Bir de sınavlarda heyecanlanmasaydı o zaman şahane olacaktı. Neyse, dergi artık baskıya girmek üzere, yazıyı göndersem iyi olacak. Darboğaz sorununu toplu ekran kartı testine kadar çözmek, yazıyı geç verdim diye Serpil'le yaşayacağım sorunu şimdi çözememekten daha iyidir.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Isınma ve gürültü sorunu yok
Eksiler: Sınavlarda heyecan yapıyor
Üretim: Leadtek www.leadtek.com.tw
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 550$ + KDV

Test	Çözünürlük	Leadtek Winfast GTX295	ATI Radeon HD 5870	Sapphire Radeon HD 4870 X2	Asus EAH4890	Asus ENGTX275	Asus GTX285 Top	Asus GTX295
Crysis Warhead	1280x1024	41,84	39,24	39,39	27,1	30,9	32,61	45,66
	1680x1050	33,44	31,07	33,08	21,78	23,72	29,19	36,89
Far Cry 2	1280x1024	68,76	70,64	62,46	42,99	54,64	54,54	80,02
	1680x1050	60,16	59,46	50,79	35,21	47,75	48,07	64,38
World in Conflict	1280x1024	60	68	67	53	57	62	77
	1680x1050	58,8	59	65	45	51	57	72
Unreal Tournament III	1280x1024	167,3	184,04	225,8	148	145,84	171,13	234,43
	1680x1050	134,54	151,21	191,86	118,62	126,06	145,66	201,58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	62,29	59,53	59,06	59,78	64,15	62,67	64,81
	1680x1050	57,54	57,67	56,42	53,86	60,35	58,1	64,61
3DMark Vantage	Total	H12554	H11711	H11193	H6987	H8757	H9772	H14180
	GPU	11149	10878	10358	6255	7651	8365	12631

Olympus E-P1

PROFESYONELLER DE PRATİK OLABİLİR



Olympus, kompakt ve kolay kullanımıyla dijital kamera kullanıcılarına farklı bir deneyim sunuyor. 12.3 megapiksel yüksek hızlı Live Mos sensöre sahip ürün, ışığın çok düşük olduğu ortamlarda bile yüksek kalitede görüntü sağlıyor. 14, 42 ve 17mm olmak üzere iki adet lens seçeneği bulunan Olympus E-P1, DSLR kameralara göre küçük olan boyutları sayesinde çekim sırasında lens değişimini olabildiğince kolay hale getirmiş. 720p video kalitesi de oldukça yüksek olan ürün elbette mükemmel değil. Standart lenslerinin az sayıda olması, yüksek fiyatı ve dahili bir flaşı bulunmaması eksileri arasında sayılabilir. Yine de devrimsel niteliklere sahip E-P1 farklı bir kullanıma sahip. Meraklısına.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus
P7P55D Premium

HER AY BİR İLKE İMZA ATACAK BİRİ ÇIKIYOR

Evet her ay en az bir ilk yaşıyoruz Organize Sanayi'de ve bu ayın ilklerinden birini de Asus P7P55D Premium getiriyor. Soket 1156 Intel işlemcili bir sistem mi kuracaksınız? Üst sınıftan bir anakart mı alasınız geldi? Buyurun, sizi bu tarafa alalım.

Intel bin tane kod adıyla kafamızı karıştıradursun biz kendi işimize bakalım. Asus fazla kafa karıştırmıyor Allah'tan. Gerçi her Asus anakartın elli bin kadar modeli çıkıyor sessiz sedasız ama neyse, bu ayrı bir konu. Aylardır hep Republic of Gamers logolu Asus anakartlarına denk gelip duruyoruz. Denk geldiğimiz bacaksız Gene'lerin kırmızısı yerine bu sefer mavi kutusundan mavi mavi çıkıyor Asus'umuz ve hayır, şikayetçi değiliz. Zaman zaman değişiklik iyidir. Ayrıca Gene serisi mini anakartlarla uzun süre haşır neşir olunca normal ebatlarda bir anakartla buluşmak da hoş bir duygu oldu.

FANI ALAN KÖPRÜYÜ GEÇTİ

Ürünün mavisine gözünüz alışıp incelemeye başlayınca ilk dikkatimi çeken, işlemci soketin iki tarafını çeviren enteresan soğutucular oluyor. Güney köprüsü soğutucusunun üzerinde de yer alan Asus logosunun alüminyum versiyonuyla karşılaşıyoruz. Soğutucu olarak ne kadar etkisi var bilemiyorum ama hoş göründüğü ve elinize battığı kesin. 4 bellek slotu, 2 PCI, 2 PCI-E, 2 PCI-e x1, açma kapama tuşu vs. İlginç bir şeyler arıyorum kart üzerinde, hah buldum. İkinci PCI-E slotunun hemen altında ufak bir çıkıntı var. Okuyalım bakalım ne yazıyor altında, tüh Express Gate'miş o. Onu biliyoruz. Onun hemen altında ne yazıyor? TurboV Remote. Ürün üzerinde TurboV EVO overclock çipi yer alıyor. Kontrol için yanında kablolu bir uzaktan kumanda aparatı eklemiş Asus. Kablolu uzaktan kumanda olmaz gerçi, yani olur da çok uzaktan olamaz. Kumanda üzerinden yazılıma bulaşmadan sistem performansımızla oynamamıza imkan tanınmış. Biz hiç kasmayıp bu görevi de sisteme yükleyebiliyoruz elbette.

Gerekli olduğu anda sistem performansını yükseltmek için P7P55D Premium kendi kendine overclock yapabiliyor hafiften. Sistemin işlemci, bellek vb voltaj ayarlarıyla fazla oynamasını istemiyorsanız ya da tam tersine overclock yaparken sınırların üstünde voltaj ihtiyacınız olursa diye anakartın sağ üst köşesine, bellek slotlarının hemen üzerine 3 tane anahtar yerleştirilmiş. Dahili bellek kontrolcüsü, işlemci ve bellek voltajlarının artırılıp artırılmayacağına donanım üstünde karar verebiliyorsunuz. Hem güvenlik, hem hız isteyenlere. Aslında ROG logosu taşımayan ama ROG adına yakışacak bir anakart eldeki. Baktıkça daha fazla hoşuma gidiyor. Arka panele baktığımda PS2 fare ve klavye, 8 adet USB, 2 adet Ethernet girişi, ses çıkışları çarpıyor gözüme ama gayet standart ve kalabalık burası. CMOS reset tuşu da unutulmamış. Fakat ROG'larda alıştığımızın aksine daha minyon bir tuş kullanmışlar. Yanlışlıkla basmayız işte ne güzel.

İŞTE O İLK!

Yazının en başında bahsedip de bir sayfadır söylemeyi ertelediğim şeye gelelim. Asus P7P55D Premium'u ilk yapan, SATAIII destekli ilk anakart olması. ROG serisinden değil, üst segmentte yüksek performans ve stabilite isteyen kullanıcılara yönelik bu kartı elbette biz oyuncular alıp kullanmayacağız diye bir şey yok. Tam tersine, eğer bütçeniz az da olsa ROG'lar için kısa kalıyorsa göz atmanızda fayda var. Bir de overclock meraklısıysanız EVO çipi, 2133MHz(OC) bellek desteğiyle işinizi layıkıyla görecek bir anakart bu. Bu modelleri beğeniyoruz hep birlikte. Korkum şu ki, yarın öbür gün çipset karşılaştıralım diyeceğiz, gelip beni ısıracak yine bunların hepsi.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Ferah, SATAIII
Eksiler: ROG logosu yok bunun banane ya
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 201$ + KDV



Samsung I8000 Omnia II

BİTMEZ BU TELEFON SAVAŞI

Samsung'un yeni amiral gemisi büyük dokunmatik ekranı üzerinde Windows Mobile işletim sistemini daha önce görmediğimiz şekilde kullanmamıza imkan veriyor. 5 megapiksel kamerası, 3.7" ekranı, küp görünümündeki enteresan tuşu, yan panele yerleştirilmiş kontrol tuşları, kaliteli görüntüsü, yani kısaca her özelliğiyle göz alıyor. 480x800 piksel dokunmatik ekranıyla yaşanacak tek bir sorun varsa o da metin girişi için kullanılan sanal klavyenin biraz ufak kalması. 430 saat bekleme süresi, 10 saat konuşma süresiyle tüm becerilerine rağmen uzun süre multimedya, iletişim ve eğlence sunabilen ürünün fiyatıysa sadece ve sadece 1340TL.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Samsung SyncMaster 2233RZ

DERİNLİK SARHOŞLUĞU

Daha yeni monitörünüzü değiştirmiştiniz değil mi? Yoksa yeni HD TV mi aldınız? O zaman umarım iki sayfa boyunca anlatacaklarım ilginizi hiç ama hiç çekmez. Aksi takdirde, nasıl söylesem, birazcık canınız sıkılabilir.

Teknolojinin bir sonraki adımı, bizim atölyenin sınırları dahilinde yaşayanlar için genelde pek bir sürpriz niteliği taşımaz. İyi kötü biliriz kim ne geliştiriyor, kim neyin üstüne çalışıyor. Tüm bu farkındalığa karşın hangi teknolojinin kabul göreceğini kestirmek, istisnai durumlar hariç tahmin etmek, bilmek pek mümkün değildir. İşlerin nasıl yürüyeceğini, hangi teknolojiyi ve ürünü, hem ucuza hem de koşa koşa alıp evimizin başköşesine yerleştireceğimizi biraz biz test edenler, biraz da üretici firma belirler. Ama o firma, teknoloji dünyasının devi Samsung olunca da pek zor olmuyor sonucu tahmin etmek. Neyse, yazımızın asıl konusu Samsung'un yeni monitörü, 2233RZ. Monitörü özel yapansa 120Hz oluşu.

Samsung SyncMaster 2233RZ oldukça standart bir monitör aslında. 20000:1 kontrast, 1680x1050 çözünürlük, 16:10 geniş ekran bir ürün. Piyano siyahı kasası, ürünün sadece alt kısmında kullanılmış saydam çerçevesi, sağ yan panele yerleştirilmiş kontrol tuşları var ve evet, genel olarak bir fark görmüyorsunuz böyle bakınca. Daha önce bir 2233 gördüyseniz, hah, onun aynısı işte. Tek farkı bir önceki paragrafta belirttiğimiz gibi 120Hz oluşu. Tamam da ne işimize yarayacak 120Hz bir monitör? 60Hz neyimize yetmiyor? Aklınızdan geçen sorular bunlar olmalı. Ocaktaki yemeği düşünüyorsanız bir yandan, bir gidin bakın. Taşmasın sonra.

Bu yılın yeni trendi 3B teknolojileri. Önce Hollywood ardından da oyun dünyasının devlerinin yüklenmesiyle önümüzdeki yılın en popüler teknolojilerinden biri haline gelmeye aday. Monitörü almakla 3B için yapılan goygoydan bir anlam çıkartmanız mümkün değil. 3B monitör ya da TV almaya gittiğinizde yanında bir de 3B gözlük edineceksiniz ki bir şeye benzesin. Bir saattir ağzımda geveleyip durduğum muhabbet de bu işte. Monitör neden özel? İşte bu 3B teknolojisi sebebiyle. Nvidia geçtiğimiz yıl CUDA ve PhysX gazlarken bu yıl da 3D Vision teknolojisini öne çıkartıyor. Tek bir fark var bu yeni kampanyada. Arkalarında teknolojinin en büyük isimleri yer alıyor bu kez. Samsunglar önümüzdeki ay, ViewSonic 3B monitörler, siz bu satırları okurken raflarda yerlerini almış olacaklar. 3B ya da 3'üncü boyut nedir biliyoruz. Peki bilgisayar başındayken nedir 3B?

OYUNU YENİDEN TANIMLAMAK MI?

Nvidia'nın yaptığı çok komplike bir iş değil aslında. Oyunlarda halihazırda varolan derinlik hesaplamalarını alıyor, bunları kullanarak gerçekten derinliğe sahip görüntüler yaratıyor. Böylece oyunların bu teknoloji dikkate alınarak tasarlanmasına gerek bile kalmıyor. Nvidia sıradan oyunları bir yoklayıp ufak tefek düzeltmeler yaptıktan sonra 3D Vision sürücüleriyle son kullanıcıya ulaştırıyor. Gerçek 3 boyutla tanışmak için illa bu teknolojiyi destekleyen oyunlar çıkmasını beklemek zorunda kalmıyoruz biz de böylece. Tabii teknolojinin nimetlerinden yaralanabilmek adına biraz para harcamamız gerekiyor. Önce Samsung SyncMaster 2233RZ alıyoruz bir adet. Bir de gözlük kit'ini. Ekran kartımızı da GeForce 8800 ya da üzeri bir modelle değiştiriyoruz. Tamam, şimdi hazırız oyun oynamaya.

Bu sayfalara 3B resimleri basmanın bir anlamı yok elbette. Sonuçta elimizdeki renk kaydırarak derinlik yaratan, karton gözlüklerle deneyimleyebileceğimiz bir sistem değil. Gerçi bütçesi yetmeyenler için onu da düşünmüş Nvidia. Karton gözlükleri takıp sadece sürücü ayarlarıyla oynayarak herhangi bir monitörde yalancıktan 3B yapabiliyorsunuz. Resimleri basamadığımızdan, gözünüzde canlansın diye, monitör ve gözlük geldikten sonra Organize Sanayi atölyesinde olan bitenleri anlatayım en güzeli.

Sisteminde zaten kurulu birçok oyun vardı. Nvidia'nın web sitesinden 3D Vision destekli oyunların listesine bir göz attıktan sonra denemelere başladım. 3D Vision Ready oyunlar *Resident Evil 5* ve *Batman: Arkham Asylum* gerçekten görmeye değer bir deneyim sunuyordu. Özellikle *Batman* oynarken ofis ahalisi tek tek taktı gözlüğü. Herkes "vaaay" diyerek terk etti masayı. Menüler ekranın dışında monitörle aramda bir yerlerde dururken, *Batman*'in az ileride Batmobil'i tarumar etmeye uğraşan zibidilerle arasında kaç adım mesafe olduğunu söyleyebiliyordum. Asıl bomba serserileri pataklayıp araca yöneldiğimde patladı. Şu patlayıcı sprey zımbırtısını almak için bagajı açınca kamera değişti. Bagajın köşesinden







İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Üçüncü boyut, daha ne olsun

Eksiler: Tek başına almanın anlamı yok

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 399$ + KDV



dışarıya doğru bakan kameraya doğru uzanıp cihazı aldı Batman. Ekranın dışına uzanan o gayet gerçek el, izleyenlerin ağzının suyunu akıtmayı başardı.

Sonraki deneme *NFS Shift* oldu. Aracın içinde direksiyon, gösterge paneli hatta göstergelerin dibine kadar olan derinliği zaten ilk anda görebiliyorduk. Hoşuma en çok gidense iki araba yan yana giderken, hem aradaki mesafeyi görebilmek hem de gerçek hayatta araba kullanırken gösterdiğim refleksleri kullanabildiğimi hissetmek oldu. Oyun testlerinde koptuk gittik sonra. DVO insanı olarak uyum listesinde yer almadığı halde *Aion* ve *Star Wars Galaxies*'le de denedim janti gözlüklerimi. 3D Vision her iki oyunu da bambaşka boyutlara taşıdı. 6 yaşındaki *SWG*'nin yeşillikleri, yüksek çalıları koşarken suratıma çarpmayı, *Aion*'daysa kanatlarını açmış göğe yükselen Sorcerer'ım yükseklik korkusu yaratmayı başardı. Sistemin birkaç sorunundan birini de bu oyunları denerken fark ettik. Karakterimizin diğer karakterler ve nesnelerle arasındaki derinlik hesaplamaları her daim yapıldığından 3D Vision'da derinlik hissiyatı gayet güzel veriliyordu fakat karakterlerin tepelerindeki isimler, fare imleci ve dövüş sırasında havada uçuşan rakamlar bu hesaplamalara dahil olmadığından monitörün dışında bir yerlerde duruyorlardı. Etrafta gerçekçi bir şekilde dolanmak harikaydı ama herhangi bir şeye tıklamak eziyetti resmen.

Gözlüğü kullanırken gözlerinizi güzelce odaklamanız, derinlik ayarını yapmanız gerekiyor. Gözünüzü fare imlecine kaydırdığınızda tekrar odaklanmanız gerekiyor. Bu işlem de gerçek hayatta olduğundan biraz daha fazla yoruyor göz kaslarınızı. Bu iki oyunda fare imleci hariç diğer verileri ekrandan kaldırmak ve o şekilde sorunsuzca oynamak mümkün elbette ama çözüm değil. Örneğin *Unreal Tournament III* oynarken oyuncuların isimleri de aynı şekilde ekranın dışında beliriyor. Oyuncuları seçmek kolaylaşırken sırf isim ve karakter arasındaki derinlik farkından oyunu oynamak bir hayli güç hale gelebiliyor.
Ürünün diğer bir sorunu, arada bir fotoğraf çekiliyormuş gibi bir flaş patlaması. Sistemin başına oturttuğum herkesin fark ettiği bu sorun gözleri ciddi şekilde rahatsız ediyor. Nvidia'nın söylediğine göre sürücüden kaynaklanan ve giderilebilir bir sorun bu. Gözlerinizin ve başınızın bir süre sonra ağrımasıysa bir başka sorun. Göz kaslarınızın bu yorgunluğa alışması epey zaman alacaktır. Yanlış anlaşılmasın, gözlüğün ergonomisinden kaynaklanmıyor bu baş ağrısı. Sürekli odaklanma çabası yoruyor. Olabildiğince hafif üretilen gözlüğün ne ergonomik ne de tasarım olarak bir sorunu var. Hatta numaralı gözlük kullanan oyuncuları da düşünmüş Nvidia. Numaralı gözlüğünüzün üstüne takıp kullanabiliyorsunuz ürünü rahatlıkla. Sinan üzerinde test ettik bu bölümünü ve kendisinin yorumu "beklediğimden iyiymiş" oldu. Serpil ve Damla'nın tepkileriyse biraz daha abartılıydı, çok etkilendiler. Beni en eğlendirense *Burnout Paradise*'ta üçüncü boyutun işin içine girmesiyle oyuncağa dönen arabaları görmekti. Genel olarak beğendi herkes diye özetleyebilirim.

UZUN LAFIN KISASI, 3D VISION VAAT ETTİĞİ DERİNLİĞİ SAĞLAYABİLİYOR. PEKİ SAHİP OLUNASI BİR TEKNOLOJİ Mİ? EVET. İŞİN EKONOMİK YANINA BAKTIĞIMIZDAYSA BU SORUNUN CEVABI KISMEN DEĞİŞİYOR.

EKONOMİ

Uzun lafın kısası, 3D Vision vaat ettiği derinliği sağlayabiliyor. Peki sahip olunası bir teknoloji mi? Evet. İşin ekonomik yanına baktığımızdaysa bu sorunun cevabı kısmen değişiyor. Samsung SyncMaster 2233RZ oldukça iyi bir monitör ve fiyatı 399$. Nvidia'nın sadece gözlük için öngördüğü Türkiye fiyatı 120$, 3D Vision seti içinse 180$. Sistemi kullanabilmek için en az GeForce 8800 ekran kartına ihtiyacınız var ki bildiniz, bu ek maliyet demek. Yani ekran kartımızı da değiştireceksek 700-800$ arası bir harcama yapmamız gerekecek. Diğer bir noktaysa 3D Vision'ı rahat rahat kullanabilmek için sisteminizin performansının biraz yüksek olması şart. 3D Vision her göz için 60Hz iki görüntü oluşturarak derinliği sağlıyor. Oturup tek tek test etmedim fakat 3D Vision açık / 3D Vision kapalı arasında bir performans farkı olduğu ortada. Kendi gözlüğümüze kavuşunca hem ürünü hem de yan ürünleri test edeceğiz zaten.

Samsung gayet güzel bir monitörle karşımıza çıkıyor, Nvidia da gayet hoş bir teknolojiyle. Yalnız bu ürünlerden bir tanesi diğeri olmadan pek işe yaramadığından kesenin ağzını açmamız gerekiyor. Resmi olarak henüz satılmaya başlamayan Nvidia 3D Vision kitini şimdiden piyasada bulmanız mümkün. 300$ gibi fiyatlara satılan kiti almadan mutlaka deneyin. Hatta sabredin, resmi olarak gelsin, 100$'ınız cebinizde kalsın.





Gigabyte P55-UD6

AMİRAL GEMİSİ

Organize Sanayi uzaktan ne kadar eğlenceli görünürse görünsün zaman zaman benim de canım sıkılıyor atölyede. Elimin altında olan oyuncaklar belli, kendimi eğlendirmem lazım arada bir. Ama bu ay eğlencenin dozunu fazla kaçıramadım. Aslında Intel'in yeni soket 1156 i5 ve i7 işlemcilerinin karşılaştırmalı testine girişecektim fakat yeterli sayıda işlemciyi bir araya getiremeyince başka fantezilere giriştim. İnceleme için Organize Sanayi atölyesini ziyaret eden P55-UD6'yı, test için gelen tek işlemci i5 750'yle birlikte koydum masanın üstüne. İki adet Gigabyte GTX260 uzaktan göz kırpınca birleştiriverdim hepsini, kaçan keyfim biraz yerine geldi. Nvidia'nın 3D Vision kiti de bakınca masum masum gözlerimin içine, "hadi sen de gel" dedim, eğlenelim azıcık.

Bu incelemeyi yazarken eğlence sona ereli epey olmuştu. Siz yoksa hep beraber donanım partisi yapıyoruz mu sanmıştınız? Eh, bu defalık affedin, parti tek kişilikti. Neyse, konumuza dönersek P55-ID6, üstü oldukça kalabalık bir ürün aslında. Kutusundan çıkarttığımda karmaşık duygulara kapıldım (evet anakartlara falan bakıp derin düşüncelere dalacak kadar erdim artık). İşlemci soketinin 3 yanını çeviren soğutucular, 3 PCI-E, 2 PCI ve 2 PCI-e x1 yuvası, 6 bellek slotu, 10 SATA bağlantı noktası, özetle o kadar çok şey var ki anakartın üzerinde... Diğer yandan da bir hayli ferah, rahat bir havası var ürünün. Kasanın içindeki tüm slotları doldurduğumda, manzaranın nasıl olacağını canlandırmaya çalıştım kafamda bir süre. Gözüm az önce kartı içinden çıkarttığım ve fazla ilgi göstermeden kenara bıraktığım kutuya takıldı. Alıp incelemeye başladım. Kitap gibi sayfasını çevirip okumaya devam ettim. Ne kadar çok şey var artık bu kutular üstünde Allah'ım. Gigabyte'ın boş durmadığını gördüm. Ürünün zaten isminde de yer alan "ultra dayanıklı" ibaresi yanında, güç koruması ve kontrolünün de 6 fazdan 24 faza çıktığını gördüm. İşlemci soketi etrafındaki kalabalığı da gayet güzel açıklıyordu bu durum, ürünün overclock becerilerini de bir hayli artırıyordu. Ayrıca normalden biraz daha güvenli olduğu da söylenebilir. İşlemcinizi kızartmak için ekstra efor sarf etmeniz gerekiyor P55-UD6'ya overclock yapacaksanız. Gerçi bizim overclock gibi bir derdimiz yok.

Ultra güçlü, ultra dayanıklı ibarelerinin yanına bir de ultra akıllı eklenmiş. Gigabyte Smart yada Smart 6 diyebileceğimiz sistemin özelliği (her birinin başına akıllı getirerek); akıllı çift BIOS, hızlı sistem başlatma, QuickBoost, sistem kurtarma, kayıt ve sistem güvenliği. Gigabyte ayrıca birçok özelliğini Bluetooth teknolojisiyle de kullanılır kılmış. Bluetooth bir cihaz üzerinden sistemimizi ve dosyalarımızı koruma altına alabiliyor, sistemi kilitleyebiliyor ya da enerji tasarrufu moduna geçmesini sağlayabiliyoruz. Ben bilgisayarı kapatıp çıkmayı tercih ettiğim için çok fazla işime yaramıyor doğrusu ama fazla mal göz çıkartmaz.

İÇERDEKİLER

Kasa içine çok girip çıkan, sıkça da kasasız, masanın üzerinde sistem toplamak zorunda kalan benim gibileri mutlu etmek için ankartın üstünde güç, reset ve BIOS reset tuşlarına yer verilmiş. Güç düğmesini bellek slotlarının hemen sağına yerleştirmiş olmalarıysa beni pek mutlu etmedi. Kasa içindeyken özellikle 5.25" sürücüler yüzünden ulaşılması güç bir nokta olmuş. Kullandığınız kasaya göre değişir tabii bu. İşlemcinin üç yanını çevirdiğini söylediğimiz soğutuculara gelince, yekpare bir soğutucudan bahsetmiyorum. Üç ayrı soğutucu bloğu, tek bir bakır boruyla birbirine bağlanmış. Güney köprüsüne kadar uzanan ısı borusu buradaki soğutucuyla birleştirilmiş. İşlemcinin iki yanında sorun yokken alt kısmına denk gelen ve üreticinin irice logosunu taşıyan soğutucu, denediğim soğutuculardan bir iki tanesiyle pek iyi anlaşamadı. Aslında konumunda bir sorun yok, sadece bazı soğutucular için biraz yüksek kalıyor. Bu yüzden P55-UD6'lı bir sistem kuracaksanız işlemci soğutucunuzu ölçüp biçerek seçin derim. Bellek slotları da sağdan sağdan sıkıştırıyor hafiften. P55-UD6 çift kanal, 6 bellek slotuna sahip. Toplam 16GB'a kadar 2000/1600/1333/1066/800MHz bellek modüllerini destekliyor.

DIŞARDAKİLER

Arka panele uzanıp baktığımızda standart olarak USB, dual ethernet, ses gibi standart bağlantı noktaları kalabalık bir şekilde karşılıyor bizi.



Model	GA-P55-UD6
Çipset	P55
Bellek	2 Kanal, 6x 2000/1600/1333/1066/800 DDR3
Grafik	3x PCI-E x16
PCI	2x PCI, 2x PCIe x1
SATA	10x SATAII, 2x eSATA
USB	14x USB 2.0
Ses	ALC889A, Dolby Digital, 8 Kanal, SPDIF
Ethernet	2x Realtek 8111D

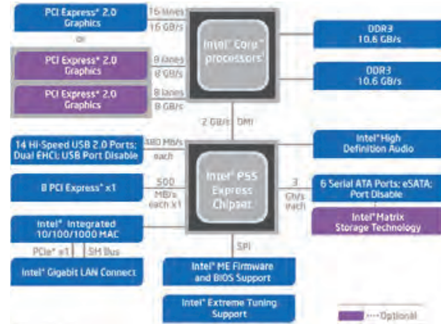


Enteresan olanlarsa hem USB hem de eSATA uyumlu 2 adet bağlantı noktası. Herhangi bir değişiklik yapmadan ya da ekstra bir parça kullanmadan her iki tür cihazı da bu slotlara bağlamanız mümkün. İşte bunu güzel düşünmüşler. Tek üzücü yanı eSATA muhabbetinin, en azından oyuncular arasında, hiçbir şekilde yaygınlaşamamış olması.

P55-UD6 firmanın en üst seviye ürünlerinden biri. Her türlü Gigabyte teknolojisini bünyesinde barındırıyor. Üretim kalitesi de olabilecek en yüksek seviyede. Böyle bir ürün olunca karşımızdaki, düşük fiyatlardan bahsetmek de pek mümkün olmuyor. P55-UD6'nın tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı 303$ + KDV. Piyasada benim bulabildiğim en düşük fiyatsa 299$ + KDV oldu. Bütçeniz kısıtlı değilse ve üst seviye bir sistem toplamak için yola çıktıysanız, alacağınız anakartın üstünde her şey olsun istiyorsanız, bir de overclock merakınız varsa göz atılacaklar listenizin tepesine bu ismi yazabilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Yüksek performans, yok yok
Eksiler: Fiyat biraz yüksek gelebilir
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: xxxxxxxxx xxxxxxx
Fiyatı: 303$ + KDV



Intel i5 750

Intel, geçen yıl tanıştığımız i7 işlemcilerle üst sınıfta sesini yükseltmişti. Bu yıl daha düşük güç tüketimine sahip, orta ve alt sınıfa hitap edecek i5 ve i7 işlemcilerini piyasaya sürdü. Yeni Intel işlemciler üzerine hazırlayacağımız testler, işlemcilerin Organize Sanayi'ye bir toplu ziyaret gerçekleştirmemesinden dolayı sürekli gecikiyor. Zaten P55 bir iki anakart daha incelersek söylenebilecek bir şey kalmayacak Intel'in yeni işlemcileri hakkında. Nehalem mikro mimarisini kullanan yeni Lyynfield kod isimli i5 750, 4 çekirdeğe sahip. Lyynfield'in bizi asıl ilgilendiren özelliği grafik kontrolcüsünü de kuzey köprüsünden alıp işlemciye dahil ediyor olması. Yani CPU ve GPU arasında iletişimi artık kuzey köprüsü sağlamıyor.

Intel 32nm üretim teknolojisine geçmeden önce, hem son bir Nehalem çıkartması yapmış oluyor hem de kuzey köprüsünün en önemli becerilerini işlemciye taşıma işini tamamlıyor. Daha düşük fiyata yüksek performanslı Nehalem'leriniz hayırlı olsun diyorum. i5 750'nin teknik özelliklerine kısaca değinirsek, 2.66GHz, 8MB L3 ön bellek, 45nm, soket 1156 Lyynfield. Gelelim en mühim özelliğine, yani fiyatına. Piyasadaki en düşük fiyat etiketi, 212$ + KDV. Performansı beni tatmin etse de karşılaştırmalı bir testte fiyat performans oranlarında nereye yerleşeceğini hep birlikte göreceğiz.

TAG Heuer MERIDIIST

GÖZÜM ÇIKTI!

Saat üreticileri araba işine bile giriyorsa (ki giriyor), cep telefonu üretmelerini çok da yadırgamamak lazım. Hatta evrimin basamaklarında atlayıp zıpladıklarına işaret etmesi açısından bu iyi bir gelişme. İsviçreli saat üreticisi Tag Heuer tarafından üretilen ilk cep telefonu olan Meridiist, lüks kelimesinin cep telefonundaki karşılığı durumunda. Güç ve prestij sembolü olarak lanse edilen Meridiist'in 1.3 karat değerinde 208 pırlantayla bezenmiş olan bir modeli daha mevcut. Daha az zenginler için üretilen modelindeyse siyah timsah derisi, siyah kauçuk, kırmızı veya siyah deri seçenekleri bulunuyor. Arka kapakları da dilediğiniz gibi kişiselleştirilebiliyor. Kendini daha da özel hissetmek isteyenler için üşenmeyerek, daha doğrusu utanmayarak ürün için 1232 pırlantayla süslenmiş ahşap bir kutu da yapmışlar. Kim bilir ne ağacındandır o da. Fiyatlarsa 3900'le 5000€ arasında değişiyor. Hodri meydan, alın cebinizde taşıyın da görelim.



PAZAR YERİ



İNDİRİM SEZONUNA AZ KALDI – KAAN ALKIN

Yılbaşı alışveriş çılgınlığı başlamak üzere. Siz bu satırları okurken onlarca mağaza yılbaşı kampanyalarına başlamış olacak muhtemelen. Deli gibi alışverişe koşturacağız biz de. Kesenin ağzını açılabildiği kadar açıp biraz da yırtacağız hatta. Gerçi ben bu aydan sapıttım, iki harekette Ekonomik Sistem'in canına okudum. Yapabileceğim fazla bir şey yoktu aslında, stokları tüketmiş herkes. Bellekleri 2GB kitten 4GB kite çekmek zorunda kaldım. Gerçi bir iki tane tek 1GB DDR2 bellek buldum almak isteyebileceğim ama 2 tane lazım bize. Öyle olunca astarı yüzünden pahalıya geliyordu. Ekonomik Sistem'in işlemcisini de yükseltmek zorunda kaldık. Performans açısından gerekli bir güncelleme değildi bu. Stoklar yaktı bizi yine. Neticede Ekonomik Sistem bir anda kendini 700$'ın üstünde buldu. İdeal Sistem'i düzenlerken de elim yeni i5'lere gider gibi oldu fakat işlemci, anakart ve bellek değişikliği yıkardı İdeal Sistem'i. Bu yüzden bir ay daha bıraktım kendi haline. Ekran kartındaysa biraz kararsız kaldım. Radeon HD 5770 kenardan köşeden göz kırptı ama 4890'ın performansı halen biraz daha iyi. İdeal bir sistem için de fiyat performans oranı daha makul.

Uzun lafın kısası, olmayan paramı deli gibi saçtım ortalığa. Bakalım önümüzdeki ay ne yapacağız. İndirimler, kampanyalar falan derken kafayı yiyeceğiz herhalde. Az kaldı yılbaşına.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 129$	(p) 141$	(f) 144$	(m) 177$	(j) 179$	(l) 194$	(j) $1179		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 136$	(m) 139$	(p) 142$	(j) 139$	(f) 148$	(c) 152$		(b) $458	
Bellek	TEAM Xtreem Dark 4 GB (2048 x 2) DDR2 1066 MHZ RAM CL6			TEAM Xtreem Dark 4 GB (2048 x 2) DDR2 1066 MHZ RAM CL6			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(m) 119$	(f) 129$	(e) 129$	(m) 119$	(f) 129$	(e) 129$	-	(e) $285	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4770			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Asus EN GTX 295		
	(f) 123$	(g) 124$	(o) 127$	(m) 229$	(c) 234$	(e) 234$	(m) 555$	-	(f) 590$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(p) 56$	(f) 59$	(j) 64$	(j) 74$	(f) 75$	(g) 75$	(e) $256	(o) 264$	(f) 270$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 18$	-		(d) 18$		(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(e) 60$	(p) 61$	(f) 65$	(l) 108$	-	(f) 109$	(e) 228$	(o) 229$	(f) 239$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(f) 59$	-	(m) 63$	(p) 110$	(g) 114$	(m) 116$	(g) 509$	-	(e) 509$
Toplam Fiyat	Min 700$			Min 974$			Min 3404$		
	Max 752$			Max 1027$			Max 3749$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

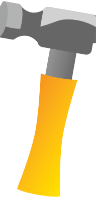
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(d) 96$	(o) 98$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(b) 557$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(b) 29$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	-		(p) 99$	(o) 103$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(e) 208$	(m) 215$	(m) 339$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	(f) 149$	(g) 149$	-	-	(m) 225$	(e) 233$	(b) 411$	

TAMİR ATÖLYESİ



Hepimizin ikinci yaşı kutlu olsun Oyungezerler. Ne güzel yürüyoruz hep beraber iki yıldır. Yaşlandık mı karambolde bir de yahu? Neyse. Aylardır "arkadaşlar mektup atın, mektupsuz bırakmayın" diyordum, bu ay maşallah önüne gelen sorun çıkartmış, sorun çıkartmasa da hal hatır soran bir mektup atmış. Mektupları cevaplamak derginin son günlerine nasipmiş. 100 küsur mektuba cevap attım son birkaç saattir. Parmaklarım uyuştu valla. Daha da var cevaplanacak birikmiş mektuplar. Sabır, geliyor hepsine cevap. Siz sormaya devam edin. Yeni yıla sorunsuz ve hazırlıklı girelim.

BAYRAM SONU RAPORU

Selam Kaan Abi (Olgay nereden çıkmış ki, yaz sıcakları herhalde-MY)(Valla bende bilmiyorum Mert, nereden çıkmış sahi?-KA)
Yazımın gereksizliğinden dolayı dergiye çıkmayacağını düşündüğüm için düzgün yazmadım, her halinden belli yazının. Ve şimdi de görünce yayınlandığını acayip güldüm (biz daha yayınlanmadan başlamıştık gülmeye, ne olcek!-KA). Bir sorsaydın yahu, bu dergide çıkacaksa, salakça yazmışsın düzelt şunu bakıvereyim deseydin keşke (demem, sinsiyimdir, bak bunu da bastım dergiye oh canıma değsin-KA). Yazılarda Duo Core yazdığımı hatırlamıyorum. İlginç bir şekilde yenmiş o lar ve ler (bak bunu ben de anlamadım, yine ne yemişiz?-KA). Kast etmek istediğim (demek istediğim demek istiyor-KA) şey 13 yaşında olduğum için bu işi becerebilir miyim? (m'ler, n olmuş yazarken sanırım bende) (Sağlık olsun. M ve n kardeştir, sorun çıkmaz. Becerirsin demiştik geçen ay ayrıca -KA). Demek istediğimse Intel Duo Core (bak dual demişsin Duo doğrusu, biz senin karizmayı kurtaralım diye düzeltiyoruz sen bize laf ediyorsun -KA) işlemciler daha şimdiden oyunlarda sorun çıkartmaya başladı (ne sorunu çıkarttılar yine? Benim neden haberim olmuyor böyle şeylerden? Ne biçim ustayım ben yahu?-KA). İşlemci sektöründe sanırsam gelecek sene bir patlama olacak (ne patlaması Mert, ne patlaması yahu?-KA). Bu patlama sırasında ben ve işlemcim güme gider miyiz yoksa gitmez miyiz (şaşırtmacalı soru? Şaşırdım da ondan diyorum. -KA)? 8500GT şu sıralar yeterli zaten (ne için yeterli?-KA), bir daha almak istediğimde 2 tane alırım, Crossfire veya SLI yaparım (8500GT'yle CrossFire yapman bir iki sorun doğrabilir biliyorsun-KA). Tabii alacağım zamana kadar bu iki teknolojiden bile daha çok iyi çalışan teknoloji çıkmazsa.

Kast ettiğim monitörse Asus VH222D idi. Görebildiğim kadarıyla fiyat performans oranı iyi. Bu üçünden biri hangisi bana lazım diye sordum, ancak anlayamadınız herhalde (bak bilhassa düzeltmedim bu cümleyi, anlayamıyoruz bazen ne yapalım, idare et birazcık sen de bizi -KA). Şu sıralar donanıma verilecek paraya acıyorum. Bu Larrabee olayı çıkınca sanırım ucuzlar birçok CPU ve GPU. O yüzden vazgeçtim üçünden de (sağ gösterip solu salladın ama Mert olmadı ki! -KA).

Bayram harçlıklarım 300TL oldu (ya güzelim, nasıl ama ya, 300TL ne yaaaaa uff, iyi çalışmamışsın işte-KA). Sanırım iPod Touch alacağım (beni üzmek için söylüyorsun bunu değil mi? İyi tamam koş al, sonra Mac'te alırsın sen. Ama uyarayım en az 5-6 bayram para biriktirmen gerekir performansını arttırmazsan-KA).
Teşekkürler…
Not: Çakmavari yazı stilinden dolayı özür dilemek isterim. Yazdığım yazıdan da rezil olduğumu belirtmek isterim. Bu ayki dergi süper olmuş belirtmek isterim (canım çok teşekkür ederim, elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz-KA).
Mert YİĞİTBAŞI

Selamlar Mert
Tekrar hoş geldin. Gelen her mektup dergiye çıkabilir. Bu ihtimali her zaman göz önünde bulundurmakta fayda var. Ayrıca merak etme, hep birlikte güldük tüm Oyungezerler olarak. Şaka yapmıyorum, teşekkür ederim. Son zamanlarda yapılabilecek en zor şey insanları gerçekten güldürebilmek. Rahatsız olma, aksine mutlu ol.

Yazılardaki ufak tefek hataları düzeltiyoruz haliyle. Ama yazının ve yazarın tarzını, dilini bozmamaya da özen gösteriyoruz. Geçen ayki çelişki yumağının içinden çıktığımıza göre cevaplayayım sorunu diyeceğim ama kestirip atmışsın iPod Touch alacağım diye. Neyse. 8500GT bitti çoktan, o kadar diyeyim sana, hıh.

Bu arada bu işlemcilerle ilgili haberleri hangi ajanstan alıyorsun sen kuzum? Bir şey olmaz işlemcilere daha merak etme. Aksine yazılımlar donanımları yakalamaya başladı. O çift ve 4 çekirdekli işlemcileri daha düzgün kullanmaya başladılar. Yani artacak performansımız. Larabee de çıkar elbet bir gün. Ama nefesimizi tutmamıza gerek yok onun için.

Rezil falan da olmadın. Güldük eğlendik hep beraber. "Bilmem ki" dediğin mevzuları da başarırsın elbette. Bak 13 yaşında oturmuş bunları düşünüyorsun, mektup atıyorsun bunlarla ilgili. 50 yaşında bahçe sulamayı bilmeyen insanlar tanıyorum ben. Tek bir eleştirim var yalnız. 300TL çok az

EPIC FAIL

UCUZA TESTERE BULUNUR!

Çırak arıyorum kampanyama gösterdiğiniz ilgiden dolayı çok teşekkür ederim. Gelen onlarca mektuba baktıkça gözlerim doldu. Ne kadar çok sevenimiz varmış. Bakalım çıktık yola, bir iki aya tüm Oyungezerler görmeye başlar umarım sonucu. Bu Quest'ten de item düşüremezsek vay halimize. Asıl o zaman bu kutunun adına yaraşır bir Epic Fail yaşamış olacağım. Kutunun geri kalanında doğum günümüzden, yeni dergimiz Free2Play'den, nasıl nazara geldiğimizden falan bahsedecektim. Ama yanar döner Ali Sönmez bir hinlik yapmış yine. Aha bu aşağıda gördüğünüz kutucuk peydahlanıverdi. Kimin testeresi bu arkadaş. Dağıtmayın atölyeyi, daha yeni toplamıştım. Ayıp yahu.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
Ne kadar Oynanır?	1 saat, 1 gün, 1 hafta, 1 ay, 1 yıl

Seninle oynadığımız oyun burada bitiyor, peki baştan başlamak istiyor musun?

7.5



yahu. Yani biz burada ufak bir hesap yaptık en az 700TL çıkartabilmen gerekiyordu. Akraba mı az, yoksa elleri mi çok sıkı, çıkamadık işin içinden. Neyse para pul, donanım hikâye. Yeter ki gönlünüz hoş olsun. Bekliyorum mektuplarını.
Kal sağlıcakla

NASIL OLUYOR DA 1600 OLUYOR?

S Merhaba Kaan Abi,
Kafama takılan birkaç soruyu seninle paylaşmak istiyorum (canım paylaş tabi paylaştıkça artar sorunlar zaten. Olmadı...-KA). Öncelikle Ağustos sayınızdaki dosya konusunda incelediğin Gigabyte MA790XT-UD4P anaklartın özellikleri arasında "DDR3 1666(OC)/1333/1066MHz" şeklinde bellek desteklediği belirtiliyor. Bu anakartta 1600MHz bellekleri nasıl kullanabiliriz?
Windows 7 32bit'te 3GB üstü bellekleri göstermeme gibi bir özellik var mı?
Son olarak bir de Windows 7'yle ilgili güzel bir dosya hazırlarsanız sevinirim.
Hadi kendinize iyi bakın.
Bilal YÜKSEL

C Hoş geldin Bilal,
1600MHz bellekleri, yanındaki OC ibaresinden de anlaşıldığı gibi overclock'la 1600MHz çalıştırabiliyorsun. Gigabyte'ın web sitesine bir uğrarsan (Türkiye değil, global) ihtiyacın olan dokümanlara ulaşabilirsin kolaylıkla. Şimdi ben ezberden anlatırım, yakarız anakartını voltajlarla oynarken Allah korusun (tırstım). Diğer soruna gelince, bellek sorunu işletim sisteminden değil, işletim sisteminin 32bit olmasından kaynaklanıyor. Aslında bir sorunda değil. Sadece 32bit işletim sistemleri belli bir miktarın üzerindeki belleği kullanamıyor. 3GB'tan fazla belleğini işletim sistemin maalesef verimli (hatta hiç) kullanamıyor. Windows 7'de kullanılabilir bellek miktarı ve kullanılamayan bellek miktarı önceki Windows sürümlerinin aksine görüntülenebiliyor. Bilgisayarıma sağ tıklayıp özellikleri seçersen açılan pencerede, mevcut bellek miktarını ve ne kadarının kullanılabildiğini görebilirsin. 64bit bir işletim sistemine geçersen daha yüksek miktarda bellek kullanabilirsin, işletim sistemin de hem görür hem de çalıştırır adam gibi.
Windows 7'yle ilgili kapsamlı bir dosya geliyor yakında, azıcık daha sabır istiyorum. İyice kurcalayalım biz de önce, değil mi? Windows 7'nin bir çok özelliği zaten ilk gördüğümüzde hoşumuza gitmişti. Fakat kullandıkça pek çok gizli saklı becerisini de görmeye başladık. Bir güzel derleyeyim o zaman paylaşacağım. Azıcık sabır :)
Hadi sen de iyi bak kendine.

EKRAN KARTIM BEYAZ NOKTALAR GÖRÜYORMUŞ

S Merhaba,
Yaklaşık 1 ay önce Zotac GeForce 9600GT ekran kartı aldım. Genel manada kartın performansından memnunum. Yalnız oyunları yaklaşık 1-2 saat oynadıktan sonra grafiklerde yavaşlama ve bozulma oluyor. Daha doğrusu çoğu zaman oyun görüntüleri kayboluyor ve çeşitli renkler gözükmeye başlıyor. Bunun sebebi ne olabilir? Genelde oyunların grafiklerini yüksek olarak ayarlıyorum. GTAIV ve Batman Arkham Asylum oynuyorum. Kartı almadan önce böyle bir problemim yoktu. Kart bozuk olabilir mi? Veya bilgisayarın aşırı ısınmasından kaynaklanıyor olabilir mi (sorusunun cevabını kendi veren Oyungezerlere bayılıyorum, ağzına sağlık Semihçim-KA)?
Teşekkür ederim, kolay gelsin (valla gelmiyor-KA)
Semih GÖNCÜ

C Semih merhaba,
Ekran kartın hayırlı olsun. Kartın performansından memnun olmana da sevindim. Ama sen pek sevinememişsin gördüğüm kadarıyla. Senin de belirttiğin gibi daha önce böyle bir sorun yoksa demek ekran kartınla ilgili bir şeyler yanlış. Yine senin dediğin gibi bir ısınma problemi olması muhtemel. Eğer sürücülerle ilgili güncellemeleri yaptıysan, ekran kartını mümkünse bir de başka bir bilgisayarda dene. Bakalım olacak mı aynı sorunlar? Ayrıca Riva Tuner adlı programı kullanarak ekran kartının fan hızını %100'e sabitleyip bir iki deneme yap. Biraz gürültülü olacak ama olsun. Fan hızını artırarak sorunu çözebiliyorsan, ısınma sorunu var bunda diyerek aldığın mağazaya gidip kartı değiştir acilen. Onlar iki dakika deneyip bunda sorun yok diyeceklerdir. Çarpış, savaş, engel tanıma. Tüketici kanunları dört dörtlük, vazgeçme. Yenisini al gel, yine konuşalım ondan sonra. Başıma geldi oradan biliyorum.
Kal sağlıcakla

Oyungezer'in ikinci yaş kutlamasına katıldığınız için hepinize teşekkür ederim. Daha çok doğum günü kutlayacağız hep birlikte kısmetse. Derdinizi, tasanızı, donanım sorunlarınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine göndermeyi ihmal etmeyin. Bakın Mert'e, her ay üşenmeden katılıyor. Hep birlikte örnek alalım. Yeni yaşımızın ilk, 2009'un son sayısında görüşmek üzere.
Kalın sağlıcakla
-KAAN ALKIN

IN THE LOVING MEMORY OF TAPIR!



Kırmızılar tapir , sarı daire alamanlar,beyaz daire koala.... (Daire diyorum ama elips olmuş hepsi =)) Koalayı aradım taradım bulamadım... Sinirlendim... Tuğbek Abi'nin affına sığınarak resimde geriye kalan tek canlı olarak onu gösterdim. :D Umarım kızmaz. Saygılar,sevgiler,iyi çalışmalar... Allah size uzun ömürler versin ki bu güzel dergiyi yıllarca okuyabilelim.
Saygılarımla
İbrahim Barut

İbrahim çözüme biraz deneye yanıla ulaşmış da olsa, sorumuzun çeldiricisi Tuğbek'in, koala olduğunu tespit ederek minik yarışmamızın talihlisi oldu. Hediyeni hemen yollayacağız İbrahim ama bize adresini de bildirmen gerekiyor bunu yapabilmemiz için. Umarım bu başarın seni fotoğraf ve Photoshop becerilerini geliştirmek konusunda biraz olsun olumlu yönde etkiler. Yandaki resme uzun süre bakmamaya gayret edin, böyle bir garip pörtlek oluyor insanın gözleri. Kızmaz Tuğbek bu arada, uyur uyanır, geçer hemen kızsa da, merak etme sen İbrahim. Tebrikler.

EKRAN DIŞI



40 Yıl Sonra Yine Zirvede

68 yıllık koskoca bir ömre 34 stüdyo albümü sıkıştırmış Bob Dylan ve hâlâ da devam ediyor. Şarkılarıyla birkaç kuşak yetiştiren bu halk ozanının sahip olduğu, "eşsiz bir üretkenlik" diye tasvir edilenlerden. Şarkılarındaki teşbih, kinaye, bozulmuş ezberler ve yoğun alkol kokusuyla çok sayıda insanı yoldan çıkaran yaşlı adam "Together Through Life" albümünde de bu huyundan vazgeçmemiş. Kiminle konuştuysam hep farklı farklı cevaplar aldım Bob Dylan'ın şarkıları hakkında. Banaysa hep plansız, amaçsız, sadece uzaklaşmış olmak için yapılan yolculukları anımsattı. Sabahın ilk ışıklarıyla birlikte uyandıran, "yola çıkmadan önce sahilde simit ve çay keyfi yapalım"lı, ruhumuza sinen şehir kokusunu havalandıran, amaçsız, nereye gittiği belli olmayan yolculukların arka plan müziği oldu hep şarkıları.

Robert Allen Zimmerman, nam-ı diğer Bob Dylan'ın neredeyse 40 sene sonra İngiltere listelerinde 1 numaraya oturmasını sağlayan Together Through Life'ı bu sayfalara konuk etmesek çok ayıp etmiş olurduk sanırım.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

EMP
Elektromanyatik darbe anlamına gelir. Genellikle nükleer patlamayla veya bir manyetik alandaki değişimle oluşan, küre şeklinde yayılan bir elektromanyetik radyasyon dalgasıdır. İnsanlara bir zarar vermese de, tüm elektrikli ve elektronik cihazlarda anormal voltajlara sebep olup bozulmalarına yol açar.

Bir Saniye Sonra

İNSANDAN DAHA BETER BİR SİLAH YOKTUR

Bu kitabı, yaz tatilinde bir solukta okudum ve okurken ondan birkaç ay önce yazdığım bir köşe yazımı hatırladım: Bir düğmeye basınca tepenizde ışık yanıyor diye ya da marketlerin rafları tıka basa yiyecekle dolu diye medeniyetin ve insanlığın doruk noktasına ulaştığını sanıyorsanız, çok feci şekilde yanılıyorsunuz demektir. Bizim medeniyet zannettiğimiz şey yerin altından, tellerden birbirini ittirerek ilerleyen elektronlara, yani elektriğe bağlı.

Bir Saniye Sonra, Amerika'nın büyük şehirlerinden uzak bir kasabada geçiyor. Kanser olan karısını doğduğu küçük kasabaya getiren, daha sonra da burada kaybeden Pentagon'dan ayrılmış bir albayın ve ailesinin etrafında dönüyor olaylar. Bir akşamüstü Pentagon'dan eski bir arkadaşı arar ama havadan sudan konuşurlarken birden telefon kesilir. Elektrikler kesilir, elektronik aksamı olan tüm araçlar yolda kalır…

Ve bir daha asla gelmez.

Zamanında bu tür bir saldırının sonuçları üzerine bir rapor hazırlamış olan eski albay durumu anlar: ABD'ye yapılan büyük çaplı bir EMP (Elektromanyetik Darbe) saldırısıdır bu. Kasabanın önde gelenlerini hızla örgütlemeye, önlerindeki korkunç geleceğe insanları paniğe sevk etmeden hazırlamaya başlar. Çünkü internetin veya kablo TV'nin yok olması gibi basit bir şey değildir karşılaşacakları durum. Daha saldırının ilk saniyesinde kalp piliyle yaşayan herkes ölmüş, araçların yüzde 90'ı çalışmaz hale gelmiş, bütün uçaklar düşmüş, trenler raydan çıkmıştır. Radyolar, telefonlar, saatler dahil hiçbir şey çalışmamaktadır. Ama bu olanlar, daha sonra olacakların yanında bir hiçtir.



İlk günlerde hiçbir hastanedeki hiçbir ekipmanın çalışmaması yüzünden ölümler katlanarak artar, buzdolaplarındaki yiyecekler kokmaya, ilaçlar bozulmaya başlar. Marketlerde yağmalanmayan tek bir kırıntı kalmaz. İlk haftada su dağıtım şebekeleri durduğu için insanlar susuzluktan kırılmaktadır. İlk ayda açlık ve karanlık çağdan beri görülmemiş salgın hastalıklar başlar.

Ve bunlar, hâlâ, daha sonra olacakların yanında hiçbir şeydir.

Bir Saniye Sonra, gerçekçiliği nedeniyle oldukça ürkütücü bir kitap. İçine bolca ABD milliyetperverliği serpiştirilmiş olsa da, anlattığı şeyler ve anlatış şekli insanı son derece rahatsız etmekten geri kalmıyor. Öyle ki kitabı tavsiye ettiğim bazıları ilk iki bölümü bile bitiremediler. Uyarmadı demeyin ama okuyun. –**Sinan**

Starcraft: Firstborn Dark Templar Saga

STARCRAFT EVRENİNE ARKEOLOG KONTENJANINDAN GİRİŞ YAPTIK

Tam da Protoss damarımız kabarmaya başlamış, *Starcraft 2*'nin şanlı çıkışı yaklaşmışken, bu güzel evrenin havasını ufak ufak solumaya başlamanın zamanı gelmedi mi sizce? Bence geldi.

Blizzard serilerini konu alan kitapları asla sevemedim, bana hep çok zorlama geldiler. Ama sevgili OGZ Online editörleri Kaan, Deniz ve Turgut'un bana hediye ettiği *Dark Templar Saga* üçlemesinin ilk kitabı *The Chosen One*'a kendimi kaptırdım. Kitap Starcraft evrenine hiç beklemeyeceğiniz bir yönden giriş yapıyor, belki de ondandır.

Protoss veya Zerg'lerle hiç alakası olmayan bir arkeolog olan Jake'in gözünden görüyoruz evreni. İmparator'un oğlu tarafından esrarengiz bir kadim kuleyi araştırması için tutulur arkeologumuz. Daha önce benzeri bir kulenin etrafında Protoss, Zerg ve Terran'lar savaşırken içlerinden birisi yanlışlıkla kuleyi harekete geçirmiş, kule savaş alanındaki tüm Protoss ve Zerg'leri yutmuş, içinden devasa bir enerji yaratığı çıkıp önüne geleni biçmiştir. Bu, tam da evrenin en zavallı gezegenlerinde toprak eşelemekten gına gelen Jake için bulunmaz bir iştir. Çok aksiyonlu olmasa da, evrenin kenarda kalmış gibi görünen bir hikâyesiyle başlıyor üçleme. Ama daha bu ilk kitapta oldukça ilginç yerlere vardı. Şimdiden merak ettim diğer iki kitabı. Bu arada, *nereden bulacağız bu kitabı* derseniz, Remzi Kitapevleri'nde var. İstanbul'daysanız Profilo veya Kanyon'dakilere bakmanızı tavsiye ederim. –**Sinan**





Thom Yorke

ZAMANI KONTROL EDEBİLEN ADAM

Zamanının çok ötesinde ya da tam tersi istikametinde, en başında, hepsinden fazla da olduğu ve olması gereken şekilde müzik yapabilir misiniz? Sözleriniz Dada, altyapınız gerçeküstücü ama her zamankinden daha 'post-milenyum'. Thomas Edward Yorke bunu yaptı, yapmaya da devam ediyor. Radiohead'in frontman'i olarak da tanıyabileceğiniz, son 15 yılın en büyük müzisyeni kendisi, anlatmaya bu yazıcık yetmez.

Albüme hazırlanmakla kalmıyor, yaptığı her besteyi her an paylaşıyor Thom, bu yüzden geçtiğimiz ay üç single çıkardı. *Feeling Pulled Apart By Horses*, *Hollow Earth* ve *Hearing Damage*. Hepsi her zamanki Thom eserleri, arkasında duran da bir başka radyokafa, Jonny Greenwood. Bu üç şarkı arasında beni en çok etkileyen *Hearing Damage* oldu, güldürürken hüzünlendirebilen, kedi gibi pıstırırken ejderha kanatlarınız olduğunu hissettiren, tüm kaslarınızda garip gıdıklanmalara yol açan bir şaheser.

Dinlemediğiniz her an zaman kaybı. Ayrıca müjdeyi de vereyim: Radiohead, aralık ayında yeni albüm için stüdyoya giriyor. **–Berkant**



The Black Heart Procession - Six

İRİ VE SULU KALPLERİN HASADI

Bir ekim ayından bekleyebileceğim her şeyi buldum bu ekimde. Kısa süren ama çok özlenmiş bir yolculuk, kalp kırıklığı, ayağıma dolanan büyük ve çıtırdak kuru yapraklar, eskileri kurcalatan birkaç yeni anı ve bir adet The Black Heart Procession albümü.

Six, Black Heart Procession'ın (artık BHP diye kısaltabilir miyim) altıncı albümü. Tıpkı ilk üç albüm gibi ismini numarasından alıyor ve aradaki iki albüm de (Amore Del Tropico ve The Spell) dahil olmak üzere, her şeyi baştan dinleme isteği yaratıyor. Sadece şarkılar değil, albümler de birbirine bağlanıyor çünkü BHP'de (bu albüme sirayet edememiş olsa da ilk albümden beri süren Waiter isimli şarkının böyle bir rolü var mesela). Grubun gitarlarından ve tuşlularından yayılan her ses sizi biraz daha aşağı çekmek, orada olanları görmenizi sağlamak için çıkıyor. Bu şarkılar belki kalbinizi ikiye yarıyor ama kan sıcak akıyor, bir şekilde içiniz ısınıyor.



Şimdi kendime engel olamayıp fazlasıyla soyutlamış olabilirim ama Six'i bir kez dinlerseniz bana hak vereceksiniz. Karanlığı, ıssızlığı, aşk ve yaşam ağrılarını duyarak hayatta kalmanın müziğini başka türlü anlatmak kolay değil, anlamanın aksine. Gerçekten, bu şarkılara yabancılık çekeceğinizi zannetmiyorum, kalbinden gelen çeşitli çıtırtıları hayatında bir kez olsun duymuş ve unutmak yerine kaydetmeyi seçmiş herkesin ilk duyuşta hatırlayacağı bir albüm Six. Hatta yolunuz düşmüşken Three'yi ve The Spell'i de edinin. Çünkü bu kış soğuk geçecek, hazırlıklı olmakta fayda var. **–Serpil**



Kayıp Rıhtım

FANTASTİK EDEBİYATTA KAYBOLANLARA...

Kayıp Rıhtım fantastik edebiyat seven kitap kurtları tarafından, yine kendileri gibi fantastik edebiyat peşindeki okurlar için yaratılmış bir internet sitesi. Türkiye'de yayınlanmış fantastik edebiyat eserlerinin tanıtıcı yazıları, bu kitapların yazarları, Türkiye'deki yayınevleri hakkında bilgiler, forumlar, öyküler, incelemeler, sözlük, mitoloji yazıları ve genel kısa yazılar da Kayıp Rıhtım'da karşınıza çıkacak başlıklardan sadece birkaçı.

Bir de "Okuma Rehberi" diye bir bölüm var ki fikir çok hoşuma gitti. Çoğu kitapçıda dağınık ve sırasız duran, hangisi neyin üçüncüsü, diğeri neyin devamı belli olmayan kitaplar Okuma Rehberi'nde sıraya dizilmiş.

Kitap fiyatları cebinizi yakıyorsa, "yahu rafta şöyle ilginç kapaklı bir kitap gördüm, iyi midir, alsam mı?" ya da "Amber Yıllıkları'nı da bitirdim, şimdi ne okusam?" diye düşünüyorsanız uğrayın. www.kayiprihtim.org **–Can S.**



David S. Goyer
45 yaşındaki David Samuel Goyer, Blade: Trinity'nin, The Unborn'un yönetmenliğini de yaptı. Ayrıca X-Men Origins: Magneto da Goyer'ın filmi olacak. Goyer ayrıca Jumper, Batman Begins, Dark Knight ve Dark City gibi büyük sükse yapmış filmlerin de senaryolarında da hünerini konuşturmuştu.

Flashforward

"SİZE İKİ YOL GÖZÜKMÜŞ!"

Siz de bir dizikolikseniz ve elinizdeki dizileri son kullanma tarihi geçmesine rağmen hâlâ izlemeye devam ediyorsanız, gelin size bir dizi önerelim… Flashforward, ABC'nin aynı adlı kitaptan uyarlanan ama kitapla bire bir şekilde gitmeyen yepyeni bir dizisi. Yönetmen koltuğundaysa *Batman Begins*, *Dark Knight* ve *Blade* gibi sevdiğimiz filmlerde imzası olan **David S. Goyer** bulunuyor. Diziyle ilgili kullanabileceğim en aydınlatıcı anahtar sözcüğü de vereyim: *Lost*. Evet, Flashforward biraz Lost'a benziyor (neden acaba?!).

Flashforward'da olaylar çok ilginç başlıyor. Dünya üzerindeki herkes aynı anda, 2 dakika 17 saniyeliğine bilincini kaybediyor. Aslında geleceklerini görüyorlar ve orada işlerin çok da iyi olduğunu söyleyemeyiz. Herkesin o 2,17'de gördüğü parçaları birleştirip geleceği çözmek, anlamak ve değiştirmek için hummalı bir çalışma başlıyor… Parçalı kurgulardan hoşlanıyorsanız bu diziyi de seveceksiniz. Elbette diziden mucizeler beklenmemeli; Lost fenomeninin izinden giden onlarca proje arasında kendisini izletebilenlerden bir tanesi sadece. **–Volkan**



Ghost Brigade - Isolation Songs

KAYBET, GERİ AL, SAKLA VE TEKRAR...

Hem temiz hem brutal vokal barındıran gruplar her zaman hoşuma gitmiştir. Mesela yeteri kadar tanınmadığını düşündüğüm *Rapture* adlı doom/death metal grubu favorilerimden biridir ama benzerlerini bulmak çok kolay olmuyor. 2006'da çıkardıkları *Above the Weeping World* şimdiye kadar dinlediğim en başarılı melodik death metal albümlerinden biri olsa da bir diğer favorim olan *Insomnium*'un son albümü *Across the Dark* da beklentilerimi karşılamayınca bir ümitsizliğe düştüm ki sormayın. Derken şans eseri rastladığım Ghost Brigade'le saklandığım delikten çıktım.
2005 yılında kurulan Finlandiyalı bir grup Ghost Brigade; geçtiğimiz yaz piyasaya çıkan Isolation Songs ise ikinci albümleri. Tür olarak "progresif melodik death metal" gibi bir şey yapıyor olsalar da abilerimiz, sonuçta kendi müziklerini yapıyorlar. *Suffocated*'da aldığınız haz *My Heart is a Tomb* ile doruklara ulaşıyor, ardından biraz sakinleşen albüm *22:22 – Nihil* ile iyice post-metal havasına bürünüyor. Grubun Finlandiya'yı *God Is an Astronaut* ile birlikte turluyor olmasına şaşmamak gerek. Daha iyisi olabilir mi derken *Secrets of the Earth* başlıyor ve bittiğinde, Isolation Songs benim için 2009'un en başarılı üç albümü arasındaki yerini alıyor. Gönül isterdi ki 12 Kasım'da *GIAA* ile birlikte onlar da gelseydi ama kısmet, bir gün o da olur inşallah. **–Eren**





Siege: The Cabal

MARVEL EVRENİNİN KONTROLÜ KİMDE?

Bu büyüklükte bir olayı nasıl anlatabilirim bilmiyorum. Nordik tanrıların yuvasını Dr. Doom yönetimindeki Latvetaria'ya taşınmasından mı bahsetsem, yoksa artık güç manyağı olmuş Norman Osborn'un kurduğu Cabal'ın kontrolünü yitirmesinden mi? Hazır olun çünkü son beş yılda Marvel evreninde cevaplanması gereken ne kadar soru biriktiyse hepsi cevaplanacak ve muhtemelen yerlerine eskisinden de çok yeni soru gelecek.

Tek bir olayı değil, bir sürü hatanın meydana getirdiği devasa bir sorunu simgeleyen Siege toplamda beş koldan, beş ayrı seri olarak devam edecek ama *Thor*, *New* ve *Dark Avengers* serileri öykünün ilerleyeceği ana seri olacak. Brian Bendis'in iddiasına göre bu olay *Avengers Dissassembled*'da olduğundan bile daha büyük sonuçlara gebe. Avengers Disassembled'ın her şeyi altüst eden sonuçlarını düşünürsek, Siege'de ne gibi büyük sorunların ortaya çıkacağını sadece hayal edebiliyorum. **–Ali**

Deadmau5 - Lack of a Better Name

KOPAR BİZİ FARE, KOPAR BİZİ FARE!

Bu sayfalarda böyle sık sık elektronik müzik, hele hele house, trance gibi türlerde albümlere pek sık rastlamıyoruz, farkındasınızdır. Sanmayın ki Oyungezer editörleri hep indie, hep Brit dinliyor. Mesela Volkan'la Faruk çok fena metalci, Burak rock&roll insanı, Erden de **trip-hop** seviyor. Bense deneysel olan her şeye varım! Ya da dinlerken, kulaklığın diğer tarafında bir sihirbaz varmış gibi hissettiren her şeye. İşte bu yüzden ki ofiste her an elektronik müziğe rastlayabilir, ikinci katta kopan tiplere rastlayabilirsiniz.

Hani house dedik, biraz daha daraltalım: Progressive house. Lafı getireceğim yer ise son zamanlarda bu türün en başarılı temsilcilerinden Deadmau5 (Joel Zimmerman). Yeni albümü Lack Of A Better Name bu ayın başında çıktı, önceki albümle arasındaki tarz farkı da oldukça şaşırttı.

LOABN, önceki albümün minimalliğinden fersah fersah uzakta. Nerede Slip, nerede… Ya da vazgeçtim, albümü üçe ayıralım önce. İlk üç şarkı, ortadaki dört şarkı ve son dört şarkı olarak. İlk üç şarkı buram buram trance kokuyor. Çok başarılı hepsi; özellikle de Rob Swire'ın sesiyle eşlik ettiği *Ghosts N Stuff*. Ortadaki dört şarkıysa pek olmamış, Deadmau5'a yakıştıramadım açıkçası. Son dört şarkı da tam Deadmau5 kafasında, minimal esintileri olan ama house'un o sert yanını da yansıtabilen şarkılar var, *Soma* ve *16th Hour* özellikle.

Ortadaki dört parçayı saymayacak olursak Deadmau5 yine kendisine yakışır bir albüm çıkarmış ortaya, araba kullanırken özellikle favori albümüm bu aralar. Fare kafalı adam, seviyoruz seni. **–Berkant**





Trip-Hop
90'larda Bristol'de doğup tüm dünyaya yayılan bir müzik türüdür. İlk örneği Massive Attack'in Blue Lines'ı olan türün en temel özelliği, elektronik enstrümanlar kullanılması ve düşük tempoda olan bir dans müziği türü olması.

Yiğitcan Erdoğan

Bir milyon şey var söylemem gereken
Ama hiçbirini söylemem
Çünkü bir milyon şey var bana söylenen…
Cloud Cult – Million Things



Cloud Cult
Advice from the Happy Hippopotamus/Feel Good Ghosts

PENCEREDEN ATLADI O ADAM. O ATLADI VE BEN DÜŞTÜM

Biz buradaydık. Hatırlıyor musunuz? On üç ay önce. Bu sayfalardaydık. Kuşkusuz tasarımı değişikti sayfanın, rengi farklıydı, kokusu, hatta belki hissi. Yo, hayır. Hissi aynıydı. Çünkü ne demiştim on üç ay önce hatırlıyor musunuz? *"Bazı şeyler vardır, sadece hissedersiniz. Mantıksal açıklamaları dünyanın bir köşesinde muhakkak mevcuttur ama sizin baktığınız hiçbir köşe saklamaz onları. Siz de gözlerinizi kapatıp varolan hislere itaat edersiniz"*. Gözlerim kapalı şimdi bu yüzden. Kulağımda tanrısal bir melodi, yüzüme kabaca düşen saçlarımın arasında açılmayı anlamsızca bekleyen gözlerim kapalı şimdi. Aynı on üç ay önce başlayan sürecin beni getirdiği o nokta gibi. Aynı bundan yedi ay önce, yanımda hiç kimse veya hiçbir şey yokken yazdığım şeye bakamadığım o an gibi. Aynı Norman Rockwell gibi.

Cloud Cult bir grup. *Advice from the Happy Hippotamus* ve *Feel Good Ghosts* da birer albüm. O halde nasıl bu kadar kuvvetliler hayatımda? Nasıl müzik bu kadar anlatabiliyor her şeyi? Müzik dokunuyor. Müzik, basitçe, dokunuyor hayatıma, hislerime dokunuyor, baştan yaratıyor onları, çekiyor, büküyor. Yeniden yorumluyor. Elimden tutuyor yağmura karşı, bana *"All you need to know is that you were born of water, you are merely water"* dedirtirken. Ve çelme takıyor, tüm hayatım *"but my skin's still made of memories"* diye bağırırken. Peki niye Cloud Cult dokunan? Neden Portishead değil, Pure Reason Revolution değil ya da Phideaux? Cloud Cult hissettiği için olabilir mi? Cloud Cult 2 yaşındaki oğlu öldükten sonra *"In my fingers, there are blisters, and my eyes are bullet holes, but my heart's still beating, guess I'm pretty lucky"* diyebilecek bir adam tarafından yaratıldığı için olabilir mi?

Biz buradaydık sevgili okuyucu, sen ve ben. Sen, hissettiklerin ve ben, benim hissettiklerim. Tam da bu sayfalardaydık. Şimdi, benim için dünyanın mantıklı olduğu tek anda, yani bir yazıda, yani bu yazıda, Cloud Cult da burada. Müzik sizin hayatınıza da dokunduysa, zamanın veya mekânın herhangi bir yerinde... Dinleyin.









House M.D. - Altıncı Sezon

KENDİNİN İÇİNDEN GEÇTİ ADAM. O GEÇTİ VE BEN GÖRDÜM

House'u tanıyor musunuz? Yürüyen ve hisseden her şeyi riyakârlıkla suçlayacak kadar dünyanın, kendi riyakâr olmasın diye tüm sosyal ilişkilerini bir kenara bırakacak kadar da kendinin farkında olan o karakteri tanıyor musunuz? Ben tanıyorum. Son iki senedir ne zaman sıkılsam, boş vakit bulsam ve can sıkıntımı geçirmek istesem, unutmaya başladığım House bölümlerini seyrediyorum çünkü. Bulaşıcı hastalıklar üzerine uzman doktor Gregory House'u bu yüzden iyi tanıyorum... Ya da en azından altıncı sezonun ilk bölümüne kadar tanıdığımı sanıyordum.

Merak etmeyin, bu yazı spoiler içermeyecek, zira bu yazı House'un altıncı sezonu hakkında değil. Bu yazı size, kendini bir şekilde tanımlayan bir dizinin nasıl şaşırtıcı, eşsiz ama aynı zamanda mantıklı bir şekilde kendini başka türlü tanımlamaya başlayabilecek kadar cesur olduğunu anlatacak. Bir kolay olan vardı çünkü. Çünkü benim tanıdığım House belli bir şeyin peşindeydi, o şeyi seviyordu, o şeyle tanımlıyordu kendini. Ama 2009'dan beri, yani House'un altıncı sezonu başladığından beri, House değişti. House değişebildi, hayattaki çoğu şey gibi. House birden, aniden, eskisi kadar korkarak tutunmamaya başladı bazı şeylere. Kaybetmekten korkmayı bırakmak kaybettiğinde kolaydı çünkü...

House'u seyredin demiştim tam burada, on üç ay önce. Şimdi, her anlam için, House'u seyretmediyseniz hele, House'u kesinlikle seyredin. Bırakmak için... Gitmek için. Kaybederek değişmek için. Çünkü *herkes yalan söyler.*

Kasım'da...
Bu kasım, kendiniz olun. Sadece, basitçe, kendiniz olun. Kendinizi tanımak için albümler dinleyin, filmler izleyin, kitaplar okuyun...
Ve kendiniz olun, sadece olabilmek adına. Sadece olabiliyorsunuz diye. Yaşayın. Sincap gibi. Bir ağaç gibi. Orhan Veli gibi. *Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu* gibi. Başka hiçbir şeye gerek yok.

Aziz Kedi

DİSKO KRALI'NIN ÇOK SERBEST MESLEK SAHİBİ METİN YAZARI –DAMLA PINAR GÖK

Hep savunduğum bir şey var; hayatı aslında o kadar da fazla ciddiye almamak lazım. Büyük büyük adamlar olmak için kocaman egoların arkasına saklanmaya gerek yok; sen ne istediğini, ne yapabileceğini ve ne yapamayacağını bildiğin sürece hayat seni zaten bir şekilde istediğin noktaya sürükler... Aziz Kedi'yle yaptığımız keyifli ve çok eğlenceli sohbetimizin sonunda, kendisinin bu cümlelerle savunulan fikrin en güzel örneklerinden bir tanesi olduğunu anladım. Gerçi yanlış da anlamış olabilirim, şimdi durup dururken töhmet altında bırakmayayım adamı ama sanki doğru anlamışım gibi de geliyor, bilemedim…

Öğrencilik döneminde Ankara'da yaşamıştın, değil mi? Önce biraz Ankara günlerinden bahsedelim mi?

Ooo çalışarak gelmişsin; Ankara döneminden çok kısaca bahsedeyim… O dönem, bugüne kadar yaşadığım hayatın yarısı ve çok güzel bir dönemdi. Serserilik ve haytalık ederek geçirdim o yılları, iyi ki de öyle yapmışım. Çok aklı başında ve düzgün bir adam olsaydım ne beni İstanbul'a getiren olaylar zinciri yaşanırdı ne de ben burada, şu anda yaptığım işi yapabilirdim. Bu işi yapamasaydım da çok mutsuz ve kaybolmuş bir adam olurdum. İyi ki o dönemi yaşamışım…

Sanırım bir gün çocuğum olursa vereceğim en büyük nasihat olacak bu. 20-22 yaşına kadar yapabildiğin kadar haytalık yap, hayatı, insanları, yaşamayı öğren ki 30'undan sonra ayakların yere daha sağlam bassın…

Ben onu işte 25, hatta 26 yaşına kadar yaptım ve keşke 60-70 yıl değil de 100 yıl yaşasak da o haytalık dönemi 40 yaşına kadar filan sürebilse. Çünkü bir gencin en büyük özgürlüğü odur, hayatı dilediği kadar pause etmek ve birtakım sorumlulukların altına geç girmek; bu çok önemli bir şey. Toplum bunu mümkün mertebe erkene çekmeye çalışıyor. Yani hemen sistemin içine gir, hemen üretemiyorsan bile tüketmeye başla… Bizim "adam gibi adam" olma kriterlerimiz gayet net ve buna bağlı. Benim şansım bu kalıba uymamak oldu, onun için de çok mutluyum. Keşke herkes böyle olsa.

O dönemlerde Hukuk Fakültesi'ni bırakmıştım sen bir de, değil mi?

Hukuk Fakültesi'ni bırakmadım aslında, atıldım… Okuldan atılan insanlar genellikle o kısmı çarpıtıp "eoo bıraktım" falan derler ama ben açık açık söylüyorum, atıldım. Benim zaten öncelikle bir fakülte, sonra da hukuk fakültesi disiplinine adapte olmama olanak yoktu. Çünkü orası ciddi bir eğitim kurumu ve çok ciddi bir disiplin gerektiriyor. Yani kendi kuralları çok katı olan, biraz gülerek ilerleyemeceğin, tamamen sapına kadar bilmen gereken bir disiplin. Benim de onunla uğraşacak enerjim olmadı hiçbir zaman. Arkadaşlarımın beni ittirmesiyle 8 sene devam ettim ve iyi bir not ortalamasıyla, 70 küsurla atıldım. Şimdi afla geri döndüm ve az sayıda dersim kaldı. Bu haziranda bitireceğim okulu da.

O zamanlarda kendini bir avukat olarak görebiliyor muydun yoksa yazar olacağın hep farkında olduğun bir şey miydi?

O yaşlarda aslında ne yapamayacağımı çok iyi biliyordum. Ben yapı itibariyle "hayattan korkan" insan tipi değilim. Yani hiç umrumda değildi; "acaba ne





Ünlüyü Oyunla Terletmek

1- Mario'nun mesleği nedir?
Çok serbest meslek.
2- FIFA mı PES mi? Neden?
Hayır! Çünkü Baldur's Gate 2.
3- Pata pata pata pon?
Yanıtım AOE 2'deki priest'ten geliyor: "Vololooo Vololooo!!"
4- "Doom gibin" cümlesini açıklayın.
"Doom gibin" İç Anadolu'da yaygın olarak kullanılan bir deyimdir. "Çok makbule geçti" anlamında.
5- Epic fail nedir? Bir ornekle açıklayın.
Belediye otobüsünün arka dörtlüsünde otururken çok sert bir frenle ön kapıya kadar koşup bozuntuya vermeden o durakta inmek. Epic fail budur.

yaparım, Allahım geleceğim ne olacak" filan demezdim. Biliyordum ki aklı çalışan, birtakım yetenekleri olan adamlar hayatta kendileri istemezlerse heba olmazlar. Böyle bir şeyler olacağını biliyordum, o yüzden hiç telaşlanmadım. O sakin sakin gitme dönemimde de "Allahım ben ne yapacağım" demedim ve bugünküne çok yakın şeyler olacağını biliyordum.

Genelde gençlere aileleri, öğretmenleri, zaman zaman arkadaşları, komşuları ve hatta mahalle bakkalları bile "oku, güzel bir üniversite bitir, hobi olarak gene yap ama sabah 9 akşam 6 bir işin olsun" diye öğüt vermeyi çok severler…
Benim annem ve babam öğretmen, bunu birebir olarak yaşadım. "Oğlum güzel bir üniversite oku, hobi olarak yine yazarlık bilmemnelik yap" dediler. Bunları çok ciddiye almadım ben. O kadar zavallı ve o kadar acizsin ki hayat karşısında, öyle büyük büyük planlar, büyük büyük artistlikler içine girmeye lüzum yok.

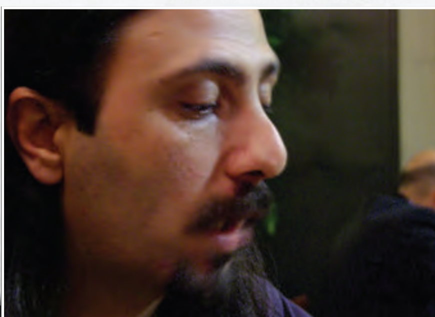
Önce Ekşi Sözlük'te yazıyordun, sonra Ekşi Dergi'nin editörlüğünü yaptın, sonrasında da Okan Bayülgen'le devam ettin… Klasik olacak ama, nasıl keşfedildin?
Aslında keşif diye bir şey yok, belli sektörler belli tip adamları her zaman ararlar. Ekşi Dergi matbu yayın sektörüne dahil edilebilir, Okan Bayülgen de televizyon… Ben aslında her iki sektörün de arayacağı bir adamdım çünkü belirli yetenekleri ve belirli vakti olan adamlar böyle işleri iyi yaparlar. Ben Ekşi Sözlük'te dümdüz bir yazardım, hiçbir vasfım yoktu, arkadaşlarımla eğleniyordum. Sonra bu arkadaşlarımdan bir kısmı Ekşi Dergi'yi yapma fikriyle geldiler ve beni de katakulliye getirerek "birinin İstanbul'da derginin başında durması lazım" dediler. O vesileyle öf pöf diyerek geldim ve o işi yaptık hep beraber. Dergi bitmeye yakın da Okan Bayülgen'le tanıştım. O da bana "gel benimle çalış" dedi, ben de "hay hay" dedim. Öyle çok mucizevi bir keşfedilme öyküm de yok aslında.

Okan Bayülgen'in ekibindeki işin tam olarak ne?
Şirkette Okan Bayülgen'in yanında her şeyi yazan üç kişiyiz aslında. Ama bu üç kişi artık tek kişi gibi oldu. Yani öyle ki, birimiz olmadığında diğerleri eksik hissediyor kendini ve çok iyi çalışan bir sistem oturttuk. Herkes, herhangi bir konunun üzerine düşen tarafını çok iyi ve hızlı düşünebiliyor. O yüzden bir satır yazı da, bir kitap da yazıyor olsak çok hızlı çalışıp organize olup hallediyoruz. Televizyon hız gerektiren bir sektör. Yani bir ay istihareye yatayım da ilham gelsin diye bir şey yok. Bir saat sonra yayın var ve sen bir saat içinde bir şey yaratmak zorundasın. Benim oradaki görevim yine çok çeşitli. Biz çok tenha bir şirketiz, aktif olarak çalışan 7-8 kişiyiz ve bir sürü iş üretiyoruz. Ben yeri geliyor bir setin yönetmenliğini de yapıyorum, yeri geliyor yönetici olarak toplantıya da katılıyorum ya da bir kitabın editörlüğünü yapıyorum, konuğa soru yazmak gerekiyorsa onu da yazıyorum, konuğu karşılayıp ona çay da ikram ediyorum… Yani o kadar çeşitli ki tam bir isimlendirme yapamayacağım ama "nesin sen" diye soran olursa yazarım diyorum. Çok afili ve kısa oluyor, güzel oluyor.

Konukların sorularını ve telefonla bağlanan izleyicilere sorulan test sorularını sen mi hazırlıyordun, yoksa ben mi yanlış hatırlıyorum?
Geçen sezona yani Disko Kralı'na kadar tek başıma ben hazırlıyordum. Özgür Çakıt bizim diğer editörümüzdü o zamanlar. O bana çok güzel yardım etti, çok güzel paslar verdi. Sonra bir diğer arkadaşımızı daha aldık aramıza (Zeki Enes Akkan) ve üç kişi olduk. Geçen sezon ve bu sezon o soruları hep birlikte hazırladık, Enes ve Özgür'ün katkısı da çok yüksektir. Demin dediğim gibi, birlikte çok gülüp çok eğlenerek yarattığımız bir şey bu. Zaten bunu izleyen ve takip eden insanlar bilmeli ki biz aslında en sevdiğimiz ve gülmekten öldüğümüz şeyleri koyamıyoruz. Ya ayıp oluyor ya da tabu oluyor bunlar. Programa dahil ettiklerimiz en kabul edilebilir olanları.

Biraz Aziz Kedi'yle Genel Bakış'tan bahsedelim mi?
Çınar Oskay ve Ayşegül Savur var; Tempo Dergisi'nin genel yayın yönetmeni ve yazı işleri müdürüydüler… Şimdi Çınar Milliyet'e geçti, Ayşegül Tempo'nun yayın yönetmeni oldu. CNN Türk'te cumartesi ve pazar sabahları yayınlanan bir programa başladılar. Bu ilk televizyonculuk deneyimleri ve dediler ki programımız biraz yürüyene kadar, biz biraz işe adapte olana kadar sen de bize destek ol. Ben de "elbette" dedim, tabii ki yine saçmasapan bir şey yapacaktım. Dedim ki ben size beş dakikalık bir bölüm yapayım. Onlar da ne yapacaksın diye bile sormadan "tamam" dediler. İşlerimin yoğunluğuna paralel olarak devam ettiriyorum Aziz Kedi'yle Genel Bakış'ı. Bu şartlar altında elim değdikçe onlara böyle abuk subuk şeyler çekiyorum, onlar da yayınlıyorlar. İyi de oluyor, gülüyoruz, programlarına umarım birkaç dakika renk katıyorumdur. Genellikle onların konuklarıyla ilgili şeylerin üzerine gidiyorum. Onu program yapalım diyenler oldu bana fakat şu anda yarım saatlik bir program bile yapacak vaktim yok. Öyle alelacele, yalan yanlış bir şey yapmak da istemem. Onu belki yazın ufak bir program olarak yapabiliriz.

Bu keyifli sohbet sonrasında Aziz Kedi'den -kayıt dışı- çok güzel haberler aldım, siz siz olun Aziz Kedi'yi takip etmeyi unutmayın…







THE MELANCHOLY OF HARUHI SUZUMIYA

BU NE KADAR EĞLENCELİ BİR MELANKOLİDİR!

–İPEK CEVAHİR

Nereye giderseniz gidin kaçamadığınız, her yerde konuşulan seriler vardır. Sonunda meraktan da olsa göz atmaya karar verirsiniz ve genellikle şu üçünden biri olur: İlk bölüm o kadar gariptir ki insanların bunda ne bulduğuna anlam veremeyip onları suçlar ve sonsuza kadar seriye veda etme hatasına düşersiniz, "vardır bir sebebi" diye bir süre daha takılmayı denersiniz ya da çoğunluğa garip gelen espri anlayışınız sizi devam etmeye çoktan ikna etmiştir bile. Öte yandan Haruhi'yi izlemiş birkaç kişiyle konuşursanız, bu seçeneklerden hepsine en az bir defa denk gelirsiniz.

Hikâye, Kyon adlı liseli bir gencin anlatımıyla aktarılıyor bize. Sıradan bir lisenin sıradan bir sınıfında okuyan ve sıradan şeylerden hiç hoşlanmayan Suzumiya Haruhi'nin sınıf arkadaşı olan Kyon, Haruhi'nin bir şekilde "dünyayı daha eğlenceli bir yer yapma" amacıyla kurduğu SOS ekibinin üyesi olur (hayır, kesinlikle yakasından tutulup sürüklenmemiştir). Haruhi'nin hikâyeden üç yıl önce dile getirdiği en büyük dileği *bir uzaylı*, *bir esper* ve *bir zaman gezginiyle* tanışmaktır. Öte yandan 5 kişilik SOS'in içinde Haruhi'nin bilmediği bir uzaylı, bir esper ve bir de zaman gezgini vardır – bir de Kyon. Sessiz uzaylı Yuki'nin görevi, üç yıl önce yaşanan bir veri patlamasının sorumlusu olan Haruhi'yi incelemektir. Sevimli zaman gezgini Mikuru'nun görevi Haruhi'nin sıradışı kişilerle tanışma dileğinde bulunduğu üç yıl öncesinden geriye gidilememesinin sebebini araştırmaktır. Üç yıl önce bir anda güçlerine kavuşan esper'lardan biri olan Itsuki'nin görevlerinden biriyse, Haruhi'ni farkında olmadan yarattığı doğaüstü olayları engellemektir. Bir de Kyon var tabii. Herkes kendi amaçları doğrultusunda hareket etmeye çalışırken etrafında ilginç hiçbir şey olmamasından şikâyet eden Haruhi'nin, hayatı sıradışı hale getirmeye çabalarken farkında olmadan değiştirdiği zaman ve gerçeklik gibi kavramlar çoğu zaman Kyon'a dert olur.

HARUHİ'Yİ TANIMAMAK MI?

Haruhi, yayınlandığı ilk zamanlarda bizde her köşeden fırlamamış olabilir ama özellikle Japonya'da korkunç bir fanatik kitlesi yarattı ve bu fanatizmin etkileri hâlâ da devam ediyor. Romanın satış rakamları, aldığı ödüller ve insanların sınır tanımayan hayranlık gösterileri sayesinde tam bir patlama etkisi yarattı. Bence bunun nedenlerinden biri, Haruhi hakkındaki hiçbir şeyin sıradan şekilde yapılmamasıydı. Hepsini yazmaya yerim yetmeyecek ama aklıma gelen ilk örneklerden biri, animenin yayınlanmaya başladığı 2006'dan itibaren neredeyse her etkinlikte, serinin kapanışındaki Hare Hare Yukai dansını yapan bir grup cosplay'ci görmenin rutin bir şeye dönüşmesiydi. Daha sonra etkinlikler de yetmedi, devasa topluluklar sokakları kapatarak yolun ortasında bu parça eşliğinde dans etmeye başladı, bazıları kovalandı gerçi :)

Kendi maceraları ayrı bir hikâye olan animasyon stüdyosu Kyoto Animation, animenin bölümlerini kronolojik değil, karışık bir sırayla yayınlayarak olaya en başından ilginç bir boyut kattı. İlk sezon boyunca ilk bölümün ikinci hafta, yedinci bölümün dördüncü hafta yayınlanması yeterince tuhaftı. Eğer Haruhi'yi izlemeye yeni başlayacaksanız bölümleri doğru sıraya oturtarak *değil*, yayınlandığı gibi izlemenizi tavsiye ederim çünkü çok zevkli bir deneyim.



Sadece bu kadar mı? Göz açıp kapayıncaya kadar *Haruhiism* diye bir kavram oluştu. SOS ekibinin manevi üyesi olan Haruhiist'lerin sonsuz görünen desteği, artık isimleri her yerde anılmaya başlanan seslendirme sanatçılarının verdiği Haruhi konserleriyle devam etti (Gekisou). Bu yıl içindeyse Tokyo Filarmoni Orkestrası, Haruhi'nin soundtrack parçalarını yeniden aranje ederek dev bir konser verdi (Gensou). Seriye ek olarak bu eğlenceli konserleri de izleyebilirsiniz. Bunlar, dediğim gibi Haruhi'nin yarattığı dalga içinde aklıma gelen olaylardan *sadece* birkaçı.





YENİ SEZON DUASI

İlk sezon bir şekilde bittiğinde Nagaru Tanigawa'nın kaleme aldığı ve orijinal hikâyenin anlatıldığı Suzumiya Haruhi romanları hâlâ devam ediyordu ve animede henüz işlenmemiş olaylar gelişiyordu. Yani ikinci bir Haruhi sezonu beklememiz çok doğaldı. KyoAni'nin her nefesi takibe alındı; yeni sezona dair en ufak ipucu içerebilecek yayınların satışları patlıyor, web siteleri yoğunluktan erişilemez oluyordu. Bu bekleyişin devam ettiği üç yılın sonunda artık KyoAni, herkesi trolleyen en meşhur stüdyo haline gelmişti. 2009'a gelindiğinde, yeni sezon adı altında önceki bölümlerin kronolojik sırada yayınlanmaya başlaması çoğu kişinin umutlarını suya düşürdü… ki tam bu sırada yeni bölüm yayınlandı! Doğru sırada gitmeye başlayan ilk sezonun aralarına, romandan animeye uyarlanmamış bölümler eklenmişti ve sürpriz bir şekilde nihayet yeni bölümleri izliyorduk. Fakat ufak çapta bir kriz daha yaşandı. Romanda geçen *Endless Eight* isimli zamanın özyinelemeye takıldığı ve 15532 defa tarihin kendini tekrar ettiği bir hikâye, animede *biraz* fazla uzatıldı. 8 bölüm boyunca aynı olay işlenince insanlar artık saç baş yolmaya başladı (eşyalarını kıranların fotoğrafları da var nette). Endless Eight öyle büyük bir tepki aldı ki, televizyon programlarında bile ciddi ciddi tartışıldı. Her şeye rağmen, bu derece beklenen bir seride bunun yapılması gerçekten büyük cesaret isteyen bir işti ve muhtemelen başka bir seri olsa asla paçayı Haruhi gibi kurtaramazdı.



GERİ SAYIM BAŞLASIN

Romanların en beklenen hikâyesiyse en ilginç konulardan birinin işlendiği *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*'ydı. Zaten *Endless Eight*'e gösterilen tepkinin bir sebebi de bu sagaya zaman kalmamış olmasıydı. İlginçtir, KyoAni bu defa elini şaşırtıcı derecede çabuk tuttu ve yeniden yayının son bölümüne *Disappearance*'a işaret eden bir fragman koyarak 2010'da gösterime girecek filmi resmi olarak duyurdu. Tüm bu anlattıklarım, zamanında bu kitleyi takip ederek yaşandığında çok eğlenceliydi ve belki de seriye iki sezon arasında başlayanların bu hareketlere anlam verememesi biraz da bu yüzden oldu. Ancak Haruhi Suzumiya'ya katılmak için asla geç değil. Seriye yeni başlayacaksanız yanınızda Haruhiist bir arkadaşınızla birlikte izlemenizi öneriyorum, inanın çok daha eğlenceli olacak.

Saint Young Men

Son aylarda Japonya'dan çıkan manga anketlerinde sürekli olarak bir isim dikkatimi çekiyordu: *Saint Oniisan*. "Araştırayım" dediğimde, "*san*" kelimesini "*chan*" diye hatırlamam hiç yardımcı olmadı tabii. Saf saf "neden bulamıyorum acaba" deyip duruyordum ki tesadüfi bir şekilde Saint Young Men'e denk geldim. "Hayır, orada duran fail bana ait değil" diye bir kenara ittiğim olayın özü şuymuş: Meğer manganın adının okunuşu Saint Oniisan'mış ancak Saint Young Men diye kullanılıyormuş.

Bayan bir mangaka olan Hikaru Nakamura'nın diğer çalışmalarına bakınca SYM dahil tüm çalışmalarının parodi/komedi içerikli olduğunu fark ettim ve eğlenceli şeyler aradığım bir havadayken okumaya karar verdim (bu sırada, üç ayrı manga serisinde imzası bulunan Nakamura-sensei ile aramda acı bir gerçek gibi havada asılı duran dört yaş farkı görmemeye çalıştım; ühüh dört...).

Kısa hikâyelerden oluşan Saint Young Men, "Buddha ve İsa, modern yaşamı keşfetmek için küçük bir daire kiralayıp Japonya'da turist gibi yaşamaya başlasaydı neler olurdu?" diye soruyor. Meğer neler olmazmış ki…
İkinci bölümden sonra daha bir anlamlı hale gelen mangada, Buddha ve İsa ikilisi günlük hayatta normal karşılanan tüm olaylara tam olarak turist zihniyetiyle yaklaşıyor. Japonya dendi mi ilk akla gelen özellikler arasına giren internet, ay sonu kira denkleştirmesi, iş çıkış saatlerinde metronun hali, süpermarketler ve cosplay keşif maceralarındaki duraklardan sadece birkaçı. Arada yapılan ufak kelime oyunlarını ve esprileri anlamak için Japon kültürüne biraz aşina olmak ve Japonca bazı terimleri bilmek gerekiyor. Ama güzel haber; çoğu çevirmen bir köşeye gerekli açıklamaları yazıyor. Merak edenler için, mangada kesinlikle herhangi bir kültüre ya da inanışa saygısızlık olmadığının, komedinin tamamen günlük hayat kapsamında işlendiğinin altını çizeyim. Aksine, mangaka bu konularda bilgi sahibi olduğunu birçok yerde gösteriyor.

Manga hakkında insanların yorumlarını toparlayacak olursam kesinlikle şu sonuç çıkıyor: Saint Young Men bir sitcom olarak çekilse gelmiş geçmiş en iyi sitcom'lardan biri olabilirdi.



N.E.M.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

30 YILIN GETİRDİKLERİ AMA GÖTÜRMEDİKLERİ

Ailenizin yazarından, hepinize merhabalar... 25 Ekim 2009 akşamı saat 11:45 civarlarında bu yazıyı yazıyorum. Dün gece bu saatlerde doğum günü partimde eğleniyor, kafayı bulmuş şekilde millete piyano çalıyor, gitar çalıp şarkı söylüyor, şakalar yapıyordum. 30 uzun senenin sonunda geldiğim noktayı neşe ve gururla kutladım ve en sonunda diğer çoğu arkadaşım gibi ben de 30'lar Kulübü'ne kaydımı yaptırdım. Eheuhehue.

30 önemli bir yaş olduğundan bu ayki NEM'i de buna ayırayım, 15-20 sene sonra Oyungezer dergimize baktığımda "vay anasına sayın seyirciler" diyeyim dedim. Hayatıma şöyle dönüp baktığımda onlarca macera, bilemeyeceğim kadar gülüp eğlenme ve bir sürü hoşluk görüyorum. Ben ilkokula erken başladığım için o zamandan beri süren arkadaşlıklarımda yaş ortalamasının altında kalıyorum. Yani ilkokuldan üniversite bitene kadar sınıfımdaki arkadaşlarım hep benden büyük oldular. Dolayısıyla hepsi 30'lu yaşlara benden önce girdi. Bu kişilerin çoğunda da bir bunalım sezdim ancak sebebini tam olarak anlamış değilim. 30'a giren arkadaşlarım "ümitlerim bitiyor", "hayat artık daha zor" falan gibi mantıksız, lüzumsuz, kuşku ve endişe dolu yaklaşımlarda bulunuyor ki bence inanılmaz saçma şeyler bunlar. Ben 30 yaşıma geldiğim için, özellikle de hayatımda herhangi bir yamukluk olmadan geldiğim için kendimle gurur duyuyorum ve çok seviniyorum. Parti afişimi hazırlayıp Facebook'a koyduğumda arkadaşlarımdan biri "abi 30 yaşına gelen adam parti mi yapar" diye bir laf etmişti, ben de o sevgili kardeşime "önemli olan kaç yaşına geldiğin değil, geldiğin yaşa gelirken yıllarını ne güzellikte doldurduğundur" gibilerinden bir cevap vermiştim. Çünkü örneğin 30'a kadar ot gibi yaşayıp hiçbir halt etmemiş bir insan olsam belki üzülebilirdim ancak ben her yılımın her ayını ayrı bir anı, ayrı bir tutku ile doldurduğumu düşünüyorum ve geriye dönüp baktığımda süper bir film çekmişim diyorum. Zamanı durdurmanın imkanı yok, herkes teker teker ilerliyor. Ama bence önemli olan durdurulamayan o zamanın içine olabildiğince çok şey sığdırıp zamanı uzatmaktır, fazladan ve gürül gürül yaşamaktır. O yüzden eğer bu yazıyı okuyanlar arasında benden büyük arkadaşlarım varsa ve gereksiz bunalıma giriyorlarsa ben hepsine yardımcı olabilirim aslında. Ehueuhehu.

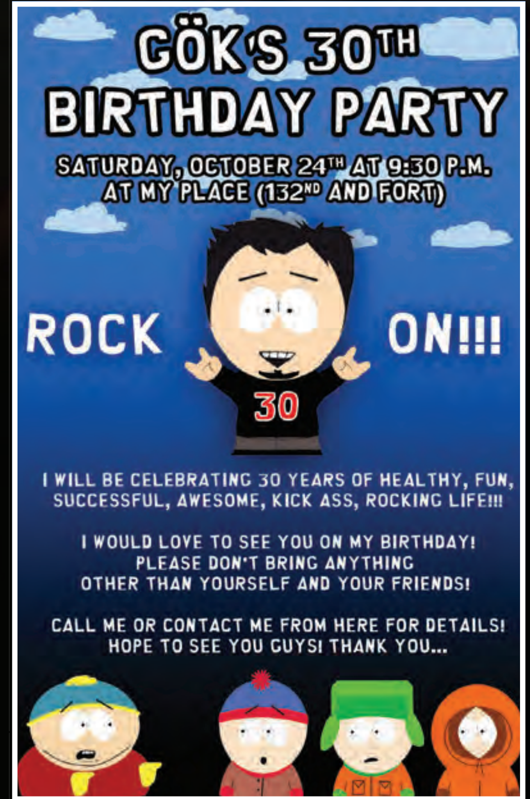
Dün ve bugün gerek telefonla, gerek e-mail atarak, gerekse Facebook üzerinden yaş günümü kutlayan yüzlerce insan oldu, siz okurlarımdan da yüzlerce mail geldi. Bunun için hepinize teşekkür ediyorum. Uzaklarda yaşarken dahi unutulmamış olmak çok çok güzel bir şey, iyi ki varsınız. Gelen mesajlardan en çok hoşuma giden dergimiz okurlarından Hakan Taşan'ın *"Ne kadar da karizma, ne kadar da klas, doğum günün kutlu olsun, Gök++."* mesajı oldu. Hakan'a sevgilerimi sunuyor ve de kendisini ayın en yaratıcı okuru seçiyorum. Sanal olarak gönderilen hediyelerden en çok beğendiğimse Elif ve Ömer Öztaş kardeşlerin yolladığı, hayatımdaki ana simgeleri temsil eden Photoshop çalışması oldu. Sevgili Elif'e ve Ömer'e de bir kere daha buradan teşekkürlerimi sunuyorum...

DÖNÜM NOKTALARI

Hayatımdaki dönüp noktalarına şöyle bir baktığımda aklıma gelenler şunlar oluyor... Tabii ki en önemli olay, 1979 yılında doğmuş olmam diyebilirim, zira o olmasaydı maceraların gerisi de gelmezdi ehueuhue. 4 yaşındayken kafayı yardığım anı hatırlıyorum. Babamın salonun köşesine geçip "hadi oğlum babana koş atla da halanlar görsün" dedikten sonra salonda çaprazlama koşup babamın kucağına atlarken kafamı kalorifere dangggg diye geçirdiğim anı, üzerinden 26 sene geçmiş olmasına rağmen daha dün gibi hatırlıyorum. Hatta ve hatta kafamdan kanlar boşaldığını, arabamızın ön koltuğunda annemin kucağında hasteneye gittiğimizi ve







de hastanede kafama en son olarak üzerinde dikdörtgen bir delik olan yeşil prandayı koyduklarını hatırlıyorum. Enteresandır, gerisini hiç hatırlamıyorum.

Sıradaki en önemli olay da sanırım sünnet oluşumdur. Dayım ve babamla sünnetçiye gittiğimizi, beni sünnet edecek elemanın metal bir dolabı açmasıyla yukarıdan aşağıya sıralanmış makasları görüşümü, babamın omuzumdan, dayımın da ayaklarımdan bastırmasına rağmen yerimde durmadığımı ve de en sonunda beni halatlarla yatağa bağlayarak sünnet ettiklerini çok iyi hatırlıyorum. Sünnet sonrası dikişler alınırken çok canımın acıdığını da hatırlıyorum. Henüz sünnet olmamış arkadaşlara buradan onu hatırlatırım.

Tabii ki hayatta her zaman güzel şeyler olmuyor. 10 yaşımda anneannemin, 11 yaşımda da dedemin vefat etmesini çok iyi hatırlıyorum. 11'imde ilkokuldan mezun oluşumu, o zamanlar aşık olduğum Zeynep Amerika'ya gideceği için mezuniyet törenimde anneme zorla Zeynep'in fotoğraflarını çektirdiğimi hatırlıyorum. Eheuhueh.

Yine 11 yaşındayken şu anki en iyi üç arkadaşımdan ikisiyle, Kerem ve Emre'yle tanışmıştım. Bu da yine hayatımdaki en önemli olaylardan biridir. Zira kendileri hayatımın sonuna kadar en iyi üç arkadaşımdan ikisi olarak kalacak. 13 yaşında da yine en iyi arkadaşlarımdan biri olan Özgür'le tanışmıştım. O gün bugündür, mesafeler ne kadar uzak olursa olsun, bağlantımız ve birbirimize olan sevgimiz bir nebze azalmadı. 15 yaşındayken Ekonomist dergisine telefon edip "sizin PC Oyun diye bir derginiz var, ben oraya yazı yazmak istiyorum, çok iyi oyun oynuyorum, yazılarıma bakmanızı istiyorum" demem ve sonrasında yazarlığa atılmam da kesinlikle hayatımdaki en önemli olaylardan biridir. Zira o telefonu etmeseydim şu anda bu yazıları da yazamıyor olacaktım.

16-17 yaşları arasında yine hayatımın en önemli olaylardan birini yaşamış, yani üniversiteye girmiştim. Çizim becerim çok iyi olduğu için tercihlere paso mimarlık falan yazıp araya da sanki 100gr karışık kuruyemiş alır gibi birkaç tane de İnşaat Mühendisliği atıştırmıştım. Sonuç olarak da 16.5 yaşında Eskişehir'e taşınıp o güzel şehirde yaşamaya başladım. Tabii bu aynı zamanda annemin babamın yanından ayrıldığım ve kendi başımın çaresine bakmaya başladığım yaş olarak önemlidir.

20 yaşındaki mezuniyetimden önce hayatımın en güzel yıllarından bazılarını Eskişehir'de geçirdiğimi söyleyebilirim. Zira onlarca arkadaşım, onlarca maceram oldu. Her ne kadar iki sene yurtta kalmak o zamanlar hiç hoşuma gitmediyse de, sizlere de geçen aylarda anlattığım taşınma maceralarımız falan o zor anların tatsızlıklarını alıp götürmüştü. Üniversitede de yüzü aşkın arkadaşım oldu, bunların bazılarıyla halen büyük sıklıkla görüşürüm.

Ne yazık ki üniversite yıllarımda bir kere deprem yüzünden, bir kere de boğularak ölme tehlikesi geçirdim. Ondan sonra da korkularımdan ötürü iki sene panik atak hastalığıyla uğraştım. Hayatımın en berbat olayı panik atak hastalığıdır diyebilirim. Ancak bu illetten kurtulduktan sonra kendime çok önemli bir söz verip "günü yaşamaya" başladım. Hâlâ da aynı felsefeyi hayatımda baz olarak alır, günlerimi öyle geçiririm. Canım gecenin bir yarısı muzlu süt istediyse ve evde yoksa kalkar gece 3'te muzlu süt almaya giderim. Çılgınca ve mantıksız da olsa o an aklıma eseni sadece canım istediği için yaparım, sonrasında pişman olsam bile ileride hatırlayıp "vay be ne maceraydı" derim. Bu tarzı sizlere de tavsiye ediyorum, zira ot gibi yaşamaktansa inişli çıkışlı bir hayat yaşamak bence çok daha zevkli. Bir de denizde boğulma tehlikesi atlattıktan sonra gördüm ki, bugün varız yarın yokuz. O yüzden bugününüzün değerini bilin, eğlenin, coşun, gülün...

Sanırım hayatımı değiştiren en önemli olay 20 yaşında Amerika'ya gelmem olmuştur. Bütün Amerika planlarımı dayımla beraber yapmış ama ne yazık ki onun vefat etmesiyle Amerika'ya kendi başıma gelmiş, buraları çok beğenince kalmak istemiştim. Bunda en büyük etkenlerden bir tanesi etrafta onlarca Corvette görüp kendi kendime "lan bir şeyler yapıp edip mutlaka almam lazım bunlardan bir tane" dememdir ve de kendime söz vermemdir. Ayrıca bir de Victoria diye bir hatun olayı vardı hayatımı etkileyen, sonradan da pişmanlığa dönüşen. Eheuhue. Neyse efendim, 21 yaşında yurda dönüp askerlik ilk başta zorlandığım, ama içine girdikten sonra çok zevk aldığım bir olaydı. Zira askerliğin ilk ayında karda kışta 5 km koşular, çamurlarda sürünmeler sonrası, ilk olarak bölük yazıcısı olmuştum, sonra askerde Grup Postal'ı kurup 19 Mayıs'ta grubumla konser vermiştim. Komutanların beni keşfetmesi üzerine yüzbaşımın emir eri olmuştum, aynı zamanda İngilizce Öğretmenliği ve tercümanlığı da yapmıştım. Sonuç olarak vatani görevimi renkli bir şekilde, gururla tamamladım. 22 yaşımdayken unutamadığım kişilerden birisi de Ella'dır. Aaah ah...

Askerlik sonrası Amerika'ya geri dönüşüm, çok çok çok çalışıp okul parasını zar zor ödemem, ama en sonunda ikinci üniversitemden de Yazılım Mühendisi olarak mezun olmam hayatımdaki en büyük başarılardan biridir. O aradaki dört yıl o kadar kolay ve hızlı geçti ki anlatamam. E3 maceralarım, Metallica ile sahneye çıkmam, Corvette'ime kavuşmam, bir sürü şehir görmem, bir sürü değişik insanla tanışmam hayatımda bana en zevk veren şeylerden bazılarıdır.

Sonrası malum tabii, okulu bitirip çok çabuk bir şekilde tam istediğim türden bir iş bulmam, istediğim şekilde, film posterleriyle donattığım ofisim, rahat çalışma ortamım şu andaki yaşantımı özetliyor. Çok şükür her şey tıkırında devam ediyor...

Evet, ilk otuz yıl bu şekilde acısıyla tatlısıyla, macera dolu, hüzünden ziyade neşe ve kahkahalarla geçti, önümüzdeki on sene için çok süper kalkınma planlarım var, onları da birer birer gerçekleştirebilmek için can atıyorum. Tanrıma şükürler olsun ki şimdiye kadar yapmak istediğim şeyler için var gücümle çalıştım, tüm azmimle elimden geleni yaptım ve de hedeflerime ulaşma başarısını gösterdim. Ama en çok şükrettiğim şey lvl 30'a gelip sağlığımın hâlâ 100 olması. Zaten bu böyle devam ettikçe de kendi maceralarımı devam ettirebilmek, kendi hedeflerime ulaşabilmek için muhtaç olduğum kudret damarlarımdaki asil kanda mevcuttur. 10 sene sonra NEM köşesinde 40'ı kutlamak üzere şimdilik hepinize hoşçakalın diyorum!!! Carpe diem baby!



HAYALET GEMİ

Kaan Alkın
kaan@oyungezer.com.tr

Hücreler mi daha gerçek, pikseller mi?

Yapılması gereken her şeyi ertelemeye çalışmaktan ibaret bir gece daha. Kendimi hayal kırıklığına uğratmak için benzersiz bir çaba içindeyim sürekli. Yıllar önce nasıl olduğunu anlamadan girdiğim kısır döngülerin daha da kısır bir uzantısı sanırım yaşadığım. Mutlu olmak gibi bir derdim yok. Büyük hedeflerim, amaçlarım yok. Depresif desen o da değilim, genel kanının aksine. Bunalımda değilim. Sadece bana sorduklarında bir anlamı yok hayatın. Sen ne yüklersen tepesine, odur. Benim yüklediğim anlamlarla örtüşemediğinde geçirdiğim günler, evet sanırım öyle zamanlarda ortaya çıkıyor bu en ivedi olanları bile erteleme hali. Peki her şeyi bir dakika, bir saat, bir gün ileriye itelerken istediğim şey ne? Çok değil aslında.

Oturup saatlerce, günlerce *Star Wars Galaxies* oynamak istiyorum. Oyunun kendisinden de kaynaklanmıyor bu arzum. Ne kadar iyi olduğu, başarılı olduğu önemli değil. Kendimi galaksiye attığım andan itibaren kontrol bende. İstediğimi yapabiliyorum, istemediğimi yapmıyorum. Kimseye ihtiyacım yok. Üstünde yürüdüğüm pikseller gerçekmiş ve yaratanı benmişim gibi dolanıyorum ortalıkta. Benden güçlüsü, benden bilgilisi, benden zengini yok etrafta. İstediğim çapta bir kalkan açabiliyorum kendime. İletişmemeyi seçebildiğim gibi, bana ulaşabilecek kişileri de seçebiliyorum. 32 yıl boyunca geliştirdiğim karakterimle ulaşamadığım noktalara 6 yılda geliştirdiğim "piksel ben" sayesinde ulaşabiliyorum. Ne olmak, nasıl olmak istiyorsam öyle olabiliyorum. Sanırım evirip çevirerek mundar etmeden söylemek istediğim şey, hiçbir şart altında politika yapmak zorunda kalmadığım. Piksellerin arkasına sığınmış binlerce insanın da benden çok fazla bir farkı olduğunu düşünmüyorum. Ben değil miyim hep "oyunda herkesin gerçek kişiliği çıkıyor ortaya" diyen? Onlar da benim kadar yalın aslında. Bu yüzden onları da yargılayamıyorum. Politika yapmadığım için başım belaya girmiyor galakside. Çünkü onlar da gerçekte kimlerse, gerçek dünyada kim olamıyorlarsa o oluyorlar galakside. Söyleyemedikleri ne varsa onu söylüyorlar. Korkacak bir şey yok. Gerçek insanlar, binlerce kilometre uzakta.

Bu muhabbetin beni neden bu kadar daralttığına geleyim. İnsan ilişkilerinin geldiği nokta canımı sıkıyor. Doğruyu söyleyeni köyden kovan falan yok. Fakat o tezekten evi başına yıkıp yıkıp kovmuştan beter ediyorlar doğruyu söylediğin zaman. İki insanın iletişmesi bir uzay mekiğinin inşası kadar çetrefilli bir iş. Aksi gibi matematikle çözmek de mümkün değil. Yalnız kalmak istediğiniz bir vakitte canı sıkılıp "haydi dışarı çıkalım" diyen arkadaş gibi basit bir örnekle başlayarak, ağzından çıkan kelimelerden tamamen farklı şeylere işaret etme çabasındaki insanlara kadar genişletebiliriz konuyu. Bu insanlar aklından geçeni söylemediği gibi, siz aklınızdan geçeni direkt söylediğinizde bir de surat yapar, kırılır, küser, türlü kapris yapar, olmadık zamanda olmadık istekleriyle canınıza okuyabilirler. Karşılığında yapabileceğiniz, söyleyebileceğiniz hiçbir şey de yoktur. Haklı olduğunuzu düşünseniz, hayır düzeltiyorum, bilseniz bile suçlu duruma düşmekten kurtulamazsınız. X kişisinin kalbini kırdığınızı Y kişisinden öğrenir, alfabenin diğer harfleri tarafından da yargılanırsınız bu kötü davranışınız için. Uzlaşmacı olmayan ya da olumsuz fikirlerinizi en basit kelimeyle bile açıklamaya hakkınız yoktur. Çünkü kimileri karşısında haklı olmaya hakkınız yoktur. Bu şahıslara bu güç kim tarafından, ne zaman verilmiştir o ayrı bir muammadır. Ya patlarsınız ya da keriz gibi susarsınız. Değer verdiğiniz kimi insanlara ezdirirsiniz kendinizi sessiz anlaşmalarla. En iğrenç versiyonuysa haklı olduğunuzu bile bile bu politikayı sürdürmesidir karşınızdaki insanın. Bir diğeri üzerindeki kontrol için verilen bu savaş sonsuza kadar sürer gider.

Galaksiye döndüğümüzdeyse durum tamamen farklıdır. İngilizce, argo, tek bir cümleyle açıklayabileceğim bir durum hakimdir ortamda. Kimse kimseyi kontrol edemez galakside. Kimse politika yapamaz (elbette gerçek rolü bu değilse). Kimse canımı sıkamaz. Galakside birinin başladığı noktada diğerinin özgürlüğü sona erer. Galaksiyi yaratanların emrinize verdiği bir iki komutla, gaddarca bile olsa, özel hayatınıza ve alanınıza tecavüz etmek isteyenlerin önünü kesebilirsiniz. Kesip hayatınızdan çıkartabilirsiniz. Kendim olabildiğim için seviyorum galaksimi. Orada alttan almak, politika yapmak, düşünceleri, fikirleri inceltererek sunmak gerekliliği yoktur. Her düşündüğümü aklımdan geçtiği şekilde söyleyebilirim. Kabul ediyorum, 6.5 milyar insan arasında kuramadığım hakimiyeti 170 bin insan arasında kurabildiğimden olabilir bu. Ama daha kendim gibi, daha gerçek ilişkiler kurabildiğim gerçeğini değiştirmiyor bu. Çok sıkıldım yine. Şimdi başka bir evrene gidiyorum. Bakalım bir önceki gibi herkes çekebiliyor mu bayrağını göndere, yoksa sokakta yaşadığımız dangalaklığın sanal bir yansıması mı sadece, göreceğiz.

Kendi mabedimdeyken, benden türemiş onlarca benden biriyle, tümüyle gerçeğim.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Gezilecek çok oyunlar var önümüzde…

İki senedir hikâye anlatıp duruyoruz size. Dün gibi hatırlıyorum ilk sayımızı halen, City 17'nin dışında olup bitenlerin hikâyesiyle başlamıştık anlatmaya. Sonra Lingshan adaları, Liberty City'nin arka sokakları, Sanctuary, Kijuju derken gezilmedik diyar, anlatılmadık öykü bırakmadık. Tam iki sene geçti ve hâlâ anlatmaya devam ediyoruz. Bu ay da Ateria'nın güzelliklerinden Venedik'in kanallarına, cehennemin derinliklerinden Pandora'nın çorak topraklarına kadar o kadar çok oyun dünyasını dolaştık ki tam anlamıyla başımız döndü.

Üstelik her biri diğerinden o kadar güzeldi, bizi öylesine afallattı ki bizi hangisini oynayacağımız konusunda, ne tarafa saldıracağımızı bilemedik. Rivayet odur ki bir ara Sinan Floransa sokaklarında Flame Harpoon II atarken yakalanmış, Ali de Borderlands'de Ophelia'yı görmüş. Bilemiyorum, bu ay benim hayatım şu Aion kitapçığını hazırlamaya kilitlenmişti, o yüzden Ateria'da adım atmadık yer bırakmamaya adadım kendimi.

Diyar diyar gezdikçe, hikâyeler arasında kayboldukça yeni insanlar katıldı aramıza, kalabalıklaştık. Hem bu dergiyi okumakla kalmayıp en az yazarları kadar yürek verenler hem de o diyarları gezip anlatanlar. Birkaç kere Oyungezer'in Türkiye'deki tüm dergiler içinde en çok yazara sahip dergi olduğunu söylemiştim. Oyun dünyası o denli büyük ki, bu kalabalık ekip dahi yetmiyor her olup biteni anlatmaya, her geçen gün daha da kalabalıklaşıyor ekip. Artık öyle bir noktaya geldik ki dün Aion oynarken, Lejyon'daki en sevdiğim adamlardan birinin aslında Oyungezer Online yazarı olduğunu öğrendim. Biz iki aydır yan yana omuz omuza günde en az 3-4 saat savaşıyoruz halbuki. O yüzden artık açık ara Türkiye'nin en geniş yazar kadrosuna sahip dergisiyiz diyebilirim. Eğer aynı ivmeyle devam edersek bundan on sene sonra Türkiye'nin demografik yapısında adı geçen bir grup haline gelebiliriz =)

Bir oyun dergisinin tek bir sayısına ne kadar başarı eklenebilir? Bunu biz de bilmiyoruz çünkü henüz üçüncü yıl sayımızı hazırlamadık.



Tutkumuz bu olsa da sadece çok iyi bir oyun dergisi yapmak değil derdimiz. Türkiye'nin hep göz ardı edilmiş oyun dünyasında yapılabilecek, keyif verecek o kadar çok şey var ki. Bu boşlukları elden geldiğince doldurmaya çalıştık ve hâlâ çabalıyoruz. İlk büyük çabamız TTNET'in oyunculara sunduğu Türkiye'nin ilk büyük dijital oyun platformu TTNET Oyun'du. Ama bizim için yapılacak çok şey var daha. Önceki aylarda sizlere ipuçlarını vermiştim zaten. Bunlar bir bir hayata geçmeye başladı. Şimdiden ESL Türkiye'de turnuvalar yapılmaya başlandı, resmi liglerin açılmasına ise az kaldı. Türkiye'nin ilk online oyun dergisi Free2Play ise Oyungezer'in ikinci yaşını kutlarcasına hemen ablasının ardından raflarda olacak. Türkiye'nin ve hatta dünyanın en iyi oyun mekânı The Game ise bu sene bitmeden, İstanbul'un en yeni ve en lüks oteli The Point Hotel Barbaros'ta açılıyor.

Sürekli bu ülkede oyun keyfini artırmak için çabalıyoruz ama bizim için asıl heyecan kaynağı olan Oyungezer'i unutmadan. Bu yüzden yaz başından beri Oyungezer'in ikinci yıl sayısında neler yapabiliriz diye kafa patlatıyorduk. Yine bir tam sürüm oyun verelim istedik hediye olarak, bir oyuncuya oyundan güzel hediye ne olabilirdi ki? Ama bu ömrünü doldurmuş bir oyun ya da insanların umursamayıp bir kenara atacağı gereksiz bir kutu olmamalıydı. İstedik ki tam sürüm oyun verirken bile fark yaratabilsin Oyungezer. Sonunda ikinci yılımıza yaraşır oyunun, bugüne kadar bu topraklarda yapılmış en iyi oyun olan ama bir türlü Türk oyuncusu ile resmi olarak buluşamayan Mount & Blade olduğuna karar verdik. Geçen sene piyasaya çıktığında bütün dünyanın dikkatini çeken, pek çok sitede yılın oyunu seçilen Mount & Blade, ilk defa tamamen Türkçe olarak büyük kitlelerce oynanabilecek. Eğer bu ülkede oyun yapılmıyor sanıyorsanız Mount & Blade'i bir oynayın, bu konuyu tekrar konuşalım.

Ama bu da yeterli değildi bizim için ve kolları sıvayıp Türkiye'de bugüne kadar hazırlanmış en kapsamlı oyun rehberini hazırlamaya koyulduk. Tam beş kişi 10 gün süren korkunç bir yazım maratonuna girdik. Hazırladığımız Aion Strateji Rehberi, bugüne kadar ülkemizde bir oyun dergisi için hazırlanmış en uzun yazı. Eğer dergi sayfasına çevirseydik, bu rehber Oyungezer'in tam 47 sayfasını dolduracaktı.

Ama bu da yetmedi, bu özel sayıyı en güzel oyunlarla bezemek istedik. İkinci yıl sayımız gelmiş geçmiş en iyi sayımız olmalıydı ve biliyorduk ki sizin için bir sayıyı iyi yapan sadece yazıları veya hediyeleri değil, aynı zamanda içindeki oyunların güzelliğiydi. Sonunda Assassin's Creed II gibi çok önemli bir oyunun dünya prömiyerini kapmayı başardık. Dünyanın en büyük web siteleri ve dergilerinden önce siz okudunuz bu bomba oyunun incelemesini.

Bir oyun dergisinin tek bir sayısına ne kadar başarı eklenebilir? Bunu biz de bilmiyoruz çünkü henüz üçüncü yıl sayımızı hazırlamadık. Ama yapılabilecek daha çok şey olduğunu, anlatılacak hikâyelerin hiç bitmeyeceğini biliyoruz. Bizim işimiz hep bu olacak, oyun diyarlarını gezmek, oyun keyfi veren yeni diyarlar yaratmak. Öyle ya, sadece bu elinizde tuttuğunuz sayının bile uzun bir hikâyesi var. Eğer harika oyun diyarlarından getirdiğimiz bunca güzel oyun hikâyeleri olmasa, sayfalar dolusu bunu anlatabilirdik size. Oyungezer başlı başına bir dünya, içinde binlerce insanın her gün bir şeyler paylaştığı bir DVO hatta. Ve biz sizin için yarattığımız bu oyun dünyasının bir parçası, muhtemelen NPC'leri olmaktan gurur duyuyoruz.

"Ama görüyorsun ya çok meşgulüm, masamın başından kalkamıyorum, şu on güzellik iksirini Göktuğ'a götürebilir misin benim için, üç bin kinah, azıcık da deneyim puanı vereceğim. Hazır yola çıkmışken bir Munin'e de uğra sana diyecekleri varmış!"



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Dairesel algıların köşeli şablonları

Bazen bu sayfaya başlarken içimden büyük büyük cümleler kurmak geçiyor. Tereddütlü ruh hallerimi anlatmayı bir yana koyup ciddi saptamalar yapmak, bazı şeylerin benim için ne kadar da tartışılmaz gerçekler olduğundan bahsetmek, sizin de beni onaylamanızı sağlayacak vurucu laflar etmek istiyorum. Bir hayatın nasıl yaşanması gerektiğini, bir dilin nasıl kullanılacağını, aileyle ilişkileri, okula ya da sevgiliye bakışı, doğrunun ve yanlışın tanımlarını, neyin kahramanlık neyin korkaklık olduğunu birkaç prensiple açıklayayım diyorum. Ama genellikle bu girişimin son hamlesi [Ctrl+A] ve [Del] oluyor. Çünkü fark ediyorum ki kafamda ne kadar esnek olsalar da yargı cümleleri kurmak, kendi statükonu inşa etmek ve tanımlamak pek de matah şeyler değil. Ne bana bir faydası var, ne size dokunacaklar. Bir de bu ülkenin insanları çocukluktan itibaren sonu "dır"la biten cümlelere o kadar çok maruz kalıyor ki... Söyleyeceğim şeyler ne kadar farklı ya da bana ait olsa da, hatta büyük ihtimalle genel değerlerle, ezberletilenlerle fena halde çatışacaklarını bilsem de yapamıyorum, içime sinmiyor "öğreten" cümleler kurmak. Dönüp dolaşıp kendime saplanıyorum, içeri doğru kıvrılan spiraller çiziyorum sayfaya, köşelerden hoşlanmıyorum, bu sayfalara yazdıklarımıza "köşe yazısı" demekten de... Günlük gazetelerde kendilerine ayrılan sütunları son derece köşeli fikirlerle dolduran bazı köşeci yazarların her gün, utanıp sıkılmadan, ilkokul müfredatından aşırarak yazdıklarını okumaktan nasıl rahatsız oluyorsam, kendimi kalıplarla ifade etmekten de o ölçüde rahatsız oluyorum. Soruları, çok açık olduğu varsayılan cevaplardan daha çok seviyorum.

Ağzını her açtığında toprağın altından ses veren insanlar gördüğüm hissiyle doluyum, haliyle kendimi onlarla aynı kumsalda düşünemiyorum.

Öğretilmiş, kendisi için hazırlanmış tatsız tuzsuz bilgileri iştahla tüketen bir toplumun içinde olmaktan sanırım şu sıralar her zamankinden daha rahatsızım. İstemeden tanık olduğum ya da ortasına düştüğüm fikir alışverişlerindeki yarı gönüllü katılımlarımı saymazsak, şu anki halimi avuçlarını kulaklarına sıkıca bastırmış ve "lalalala" diye bağıran biri olarak tasvir edebilirim. O kadar sıkıldım ki aynı şeyleri duymaktan, "ama şu da var" diye başlayan ve bir önceki savın aynısını tekrarlayan laflara maruz kalmaktan, unutmaya çalıştıklarımın "şu bilinmelidir ki"lerle önüme tekrar tekrar atılmasından, hakkımda hiçbir şey bilmeyen adamların benim adıma icat ettiği "hassasiyet"lerden, onların kamuoyu olmaktan. Boyutları giderek absürtleşen bir genellemenin mi kurbanıyım yoksa benim tahammül sınırlarım mı iyice daraldı bilmiyorum ama gerçekten artık görmek istemiyorum. Yaptığım kafamı kuma gömmek mi? Bilmiyorum, ben ağzını her açtığında toprağın altından ses veren insanlar gördüğüm hissiyle doluyum, haliyle kendimi onlarla aynı kumsalda düşünemiyorum.

Size yakınmaya gelmemiştim buraya aslında. Ötesini hiç denemediği sınırların içine kendini hapsetmiş insanlardan olmak istemediğimi anlatıyordum sadece. Bütünlüğü hiç bozulmayan, başka ihtimallere açık olmayan kafaların bana gayet iki boyutlu göründüğünü ve kendimi bu kafalar tarafından üretilmiş cümlelere benzettiğim kalıplarla niçin açıklayamadığımı, Rüya Tamirleri'nin son cümlelerini kurma işini neden okuyana bırakmaya gayret ettiğimi bir şekilde paylaşmak istiyordum. Ama bunu yapmak için yolumu açmaya çalışırken yine takıldılar koluma bacağıma, ne kadar kaçmaya çalışsam da kurtulamayacağım kadar zihinsel bir kalabalık yaratıyorlar çünkü (evet bu noktada tekrar yakınmaya başlıyorum sanırım). Herkesi aynı gören, herkese aynı hayatları giydirmeye çalışan, düşünerek bulduklarımızı yok saymak ve işlerine geleni kutsal değer gibi yutturmak konusunda bitmeyen, usanç veren bir inatla çalışan bu sistemin dışından konuşabilmek mümkün olmuyor.

Sorularımla cebelleşmeye devam etmek, hiçbirinin tek ve değişmez bir yanıtı olmadığı fikriyle aklımı serin tutmak... Birilerinin ürettiği çarpık yargıların bir başkalarının hayatlarında daha çarpık önyargılar olarak yaşamasından duyduğum iç daralmasına bulabildiğim tek çare böyle bir şeyler. Ama günlerce Word dosyalarıyla yatıp sayfa çıktılarıyla kalktıktan sonra, aylık "dünyadan kop, ofise gömül" rutinimi tamamlamama şu kadarcık kalmışken sanırım bunların hepsinin sıkıntısını üstümden atmak için gri bulutların altında serin serin yürümek, vitrinlere bakmak, otobüs camına kafayı yaslamak, Uykusuz'u bile ilk üç sayfasını atlayarak okumak, cici uyku - güzel kahvaltı ikilisiyle başlayan bir gün geçirmek de yetecek. "Siz de kim oluyorsunuz be" diye isyan bile etmeyecek kadar ayrı bir dünyada bırakacağım hepsini, keyfimin kâhyası gelse bozamayacak ağzımın tadını. Of be, yeter...



Posta İdaresi



"Oyungezer de büyük ve en başta pek çok kişiye gayet hüzünlü gelmiş bir vedanın eseri..."

"Bir telefon geldi dün (aylık bir dergi için "dün" ne ifade eder?). "Mehmet zor bir görev" dedi telefon, "Mehmet zoru sever" dedim. "Inbox?" dedi telefon, "her zaman" dedim. Derken onlarca mektup kafama düştü. Böyle olacağını düşünmemiştim. Anlayacağınız, bundan sonra sizlerleyim. Umarım beğenirsiniz, zira ben havalarda uçuyorum."

Kasım, benim oyun dergisi yazarlığı tarihimde önemli bir ay. Burak Akmenek kod adıyla (ya da basım hatasıyla) yayınlanan ilk yazım, 2005 yılının Kasım ayına denk geliyordu. 2006 Kasımının sonlarında bir gün, Sinan'dan gelen telefon üzerine, bilgisayar karşısına ilk kez okur mektuplarını cevaplamak için oturdum, yukarıdaki satırları yazdım. O zamanlar adı "Inbox" olan köşeyi Aralık 2006'dan Eylül 2007'ye kadar götürdüm. 2007 Kasımı, yeni bir dergiyi ve mektup bölümü için yeni bir ismi müjdeliyordu. "Posta İdaresi" o ay başladı. Bir derginin, bir evin, bir ailenin doğuşuna tanıklık etti. "Her yerde arıyordum, demek buradaydınız" diyenleri, "gereken son 50 kuruşu yerde buldum, ilk sayınızı öyle aldım" ya da "her sayınızdan üç tane alıyorum, siz düzlüğe çıkana kadar" diyenlerle buluşturdu. Dünyanın ya da fantezilerinin dört bir yanına gidenlere, yanlarına Oyungezer'i de almalarını tavsiye etti, posta kutusunu Gezenti resimleriyle doldurdu. Bazen ağladı, bolca güldü, güldürmeye çalıştı. Canı sıkıldı, kızdı, ama ne olduysa her şeyi öyle ya da böyle paylaştı. Benim bir oyun dergisinde yazmaya başlamamın üzerinden dört, okur mektuplarıyla buluşmaya başlamamın üzerinden üç, Oyungezer'in yolculuğunun başlamasının üzerinden iki sene geçti. Şimdi, Kasım 2009'da, Posta İdaresi'ni 25'inci ve son kez, benim idaremde okumaya başlıyorsunuz. Hoş geldiniz.

"Canım Mehmetçiğim"in ne derece laubali, "Sayın Mehmet Kentel Bey"in ise ne derece soğuk ve resmi olduğunu düşündüm.



Oyun dünyasının en haşarı, en yaramaz, en muzur, en asi, en meraklı ve sevgi dolu çocuğu Oyungezer 2 yaşında. Bu çocuk daha yolun başında. Kat etmesi gereken çok yol, öğrenmesi gereken çok şey var. Nice yıllara Oyungezer.
Halil İbrahim Yıldırım

VEDALAŞAMAYANDAN HÜZÜNLÜ BİR VEDA

Merhaba Mehmet. Bu benim hem Oyungezer'e hem de herhangi bir dergiye ilk mektubum ve galiba biraz sıkıntı çekiyorum giriş kısmında. Klasik ve belki de sıkıcı sayılabilecek başlangıcımdan fazla uzaklaşmadan söylemeliyim, yarım saatten fazla hangi kelimelerle mektuba giriş yapacağımı, "Canım Mehmetçiğim"in ne derece laubali, "Sayın Mehmet Kentel Bey"in ise ne derece soğuk ve resmi olduğunu düşündüm. Bilmem dikkatini çekti mi, yalnızca uzunluğuyla bile maksadını aşan bir cümleyle vakit kazanmaya çalıştım biraz önce. Ne konuşacağımı, bu mektubun ne derece okunmaya değer olacağını bilemiyorum ama sanırım şimdiden işe yaramaya başladı. Az önce maksadını aşacak derecede uzun olan pek çok -belki de her- şeyin başka maksatlara hizmet etmeye değer olduklarını keşfettim ben. Güzel bir his aslında, hiçbir gayen olmadan yol alırken tuhaf ve muhtemelen üzerlerine konuşa konuşa karşındaki kişiyi sıkıntıdan boğabileceğin

SON KARAR — Oyungezer Kasım 2009

Gribal Enfeksiyonlar	★★★★☆
OGZ Doğumgünüsü	★★★★★
Arşivleri Karıştırmak	★★★★☆
Veda	★★★★★
Ne kadar okunur?	1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Oyungezer'de bu ay hem doğum sancısı, hem doğumgünü kutlamaları, hem de ufak çaplı vedalar var. Kasım'ın hüzünlü büyüsüne, koleksiyonluk bir sayı.





NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.



Tekken 6'daki bu erotik sahne hakkında yorumunuz var mı? Yaratıcı fikirlerinizi en geç 18 Kasım günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



"Uzayda ağırlık, cüsse, kütle önemli değildir abi... Bence ikimiz aynı anda dalarsak indiririz... De haydi! BİİİR!... İKİİİİ!... Ü"

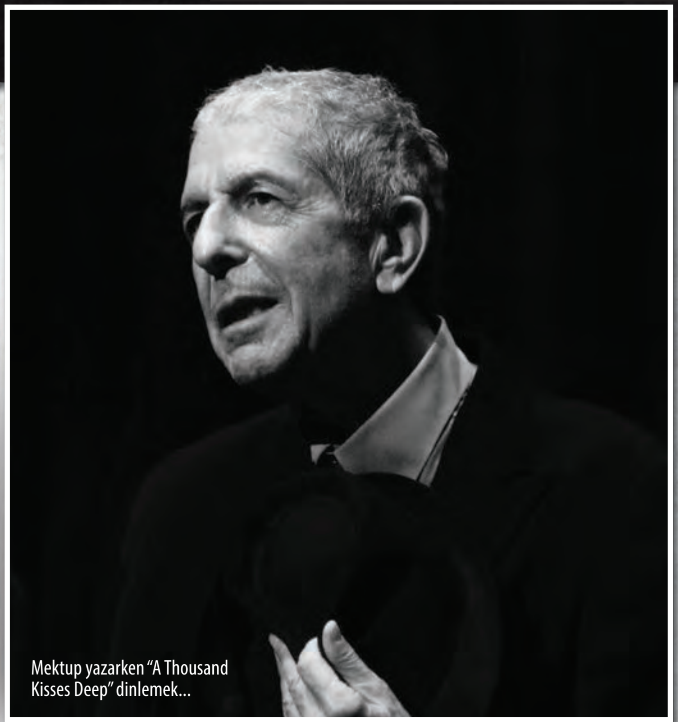
Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Murat Kaplan Heper

there's a war going on between my head and my heart, I wonder how they grew so far apart.

Diyor Ki...

"Viva la revolution"
Nüvit

....Hazırlanan her sayıda daha yenilikçi bir ruhun olması beni gerçekten sevindiriyor. Misal; (seçici) yazılı basın haber sitelerinin birinde "Almanya'da Gamescom oyun fuarı" haberi vardı fakat aynı haber içinde "Türkiye'den kimse gitmedi" diye devam ediyorlardı. Sitenin yetkili adresine haberin tam doğru olmadığını ve sizin sitenin adresini içeren bir mail attım. Yanıt gelmedi tabii ki, ama belki basılı gazetelerde bile yer alan bu haber dergi için başlı başına bir gurur kaynağı sayılır. Yani "Siz gitmediniz ama biz oradaydık, hatta ortalama 9.000 kişi de bu haberi birinci elden aldı, sadece siz bakmadığınız için göremiyorsunuz". Amaç kimsenin işini kötü yaptığını iddia etmek değil ama nedense orijinal işler hep bu ekip üzerinden yapılıyor....



Mektup yazarken "A Thousand Kisses Deep" dinlemek...

şeyler keşfetmek. Bunlardan en zevklisi de galiba bunun gibi, ne başı ne de sonu düşünülmüş bir mektubu yalnızca yazarak, başka herhangi bir şey düşünmeden yazabilmek. Tuhaf bir his benim için, pek de beceremem çünkü ben böyle mektup falan yazmayı. Muhtemelen hâlâ da beceremiyorum ama bazen canım hakikaten istiyor ve bırakmak için geç kaldım sanırım, kendimi lüzumundan fazla kaptırdım bu işe.

Merhaba Bilgi,
Sonu belli olmayan, mümkünse hiç düşünülmeyen, sadece yolda olmanın verdiği keyif ve merak duygusuyla devam edilen işler her zaman çok ilgimi çekmiştir. Bir insanın hayatını bunlar üzerine kurması yapılamayacak kadar imkânsız herhalde, ama bazı anları kesinlikle böyle yaşamak gerekiyor bence. Mektubunun girişi o yüzden çok güzel, hem bana hem sana (hem de umarım diğer okurlara) bu keyfi yaşattığı, bunun üzerinde düşünme fırsatı verdiği için.

[**üzülerek kırp, kırp –MK**] Bildiğine eminim, eskiye veda etmek kendi içinde hem hüzünlü hem de neşeli bir olay olabiliyor. Hatta henüz yalnızca bir kez "Oyungezer" dediğimi düşünürsek tekrar adını söylemem için bir fırsat olabilir Oyungezer'in de büyük ve en başta pek çok kişiye gayet hüzünlü gelmiş bir vedanın eseri olduğu gerçeği. Her haltı bilirmiş gibi konuşmak istemediğimden "bence" diyorum, bence vedaların en güzeli veda eden kişinin kararlarıyla olanlar. Ben de yakın zamanda doğru düzgün veda ettim de benim için yük haline gelmiş bir şeye, oradan vardım bu sonuca.

Evet, bu pasını iyi değerlendireceğim Bilgi, teşekkür ederim. Anladınız zaten, bu bir veda Posta İdaresi. Bilgi'nin de dediği gibi, kendi kararımla olan bir veda. Ne zamandır içinden çıkamadığım "kendimi tekrarlıyorum" hissinin artık dayanılmaz bir hal aldığı, kendimden fazlasıyla sıkıldığım ve idare etmekten çok yorulduğumu fark ettiğim anda, benim Posta İdaresi hikâyemin sonuna geldiğimiz belli oldu. Gidişimi bu aya denk getirmek elbette derginin içinde olduğu özel doğumgünü havasını Posta İdaresi'nde solumak gibi bencilce bir istekten kaynaklanıyordu. Gitmeden, Oyungezer Forumları sayesinde tanıştığım, kendilerini çok sevdiğim, kalemlerini takip etmekten çok keyif aldığım ama şu ana kadar Posta İdaresi'ne hiç mektup atmamış üç okur/arkadaşımdan da bu sayı için bir şeyler yazmalarını rica ettim. Beni kırmayarak harika mektuplar atan Bilgi, Serdar ve Özer'e çok teşekkür ediyorum. Neyse, devam edelim, 1-2 sayfa daha buradayım =)

Ben kendimi beklediğimden de çok kaptırdım bu mektuba sanırım, yazarken dinleyecek bir şarkı açmak daha yeni geldi aklıma. Varolmayan Radyo'da hiç dinlemedik değil mi *A Thousand Kisses Deep*'i? Neyse ama, lafı hiçbir sonuca bağlanmayacak yerlere sürüklemek istemiyorum. Gerçi dediğim gibi, bu mektupta neyin nereye çıkacağını hiç bilmiyorum ama veda laflarından falan sonra aklıma geldi, siz Level'dan ayrıldıktan sonra çıkan ilk sayıda dergiyi açıp da direkt Inbox'a bakmıştım. Belki de bu yüzdendir kafamın karışıklığı, şu anda nereye bakacağımdan tam emin değilim.

Elbette buralara ve oralara bakacaksın Bilgi. Oyungezer benim, ben de Oyungezer'in çeşitli yerlerinde olmaya devam edeceğiz.

O değil de değişim fena bir şey değil sanırım. Bunu kime söylediğimden emin değilim ama evet, değişim güzel. Hem bir şeyler değiştiği zaman eski halini de unutmaya gerek yok, hâlâ insan kendi kendine hatırlayıp sevinebilir. İlk sayıyı elimde tutmanın verdiği mutluluk -ve akabinde dergiyi okuyacağım diye hıyar gibi IT sınavımı kaçırmam- ilk *Anlam Arayışları*, gecenin köründe 8 editörlü bir radyo programı, 1. yıl, geçtiğimiz ayın *Ekran Dışı* girişi, bu sayının Posta İdaresi falan...

Değişim bazen güzel, çoğu zaman çok sancılı. Ama ne kadar sancılı olsa da insanın doğru olduğunu hissettiği değişimler var, umarım bu ve bizi bekleyen diğer değişimlerin sonuçları da hissettiğimiz gibi olacak. Ve ne olursa olsun, nasıl ki saydığın o anlara hep beraber tanıklık ettiysek, bundan sonra da öyle yapmaya devam edeceğiz.

Pek fazla dergi almazdım eskiden... Arada resimleri bol olan dergilerden alırdım. Oyun dergilerinde de resim boldu. Fakat içerikte ne var anlamıyordum, bilmiyordum. Bir süre resimlere bakmak da sıktı ve ben de almayı bıraktım. O zamandan bu zamana okumayı da öğrendim, resimlerin altında yazanları anlamayı da... Oyungezer'le de, yazanları yeni yeni anlamaya başlarken tanıştım. Başlarda fazla aktif değildim belki ama gerek dergiden gerek siteden hep Oyungezer'leri, oyunları takip ediyordum. Burayı bir topluluk olarak görüyordum hep. Fakat içinde değildim. Bu yaz tanıştım forumla, forum kültürüyle. Bu da Oyungezer Forumları sayesinde oldu tabii... Oradan bir sürü şey öğrendim. Albümler, müzik türleri, kitaplar... Hâlâ da öğrenmeye devam ediyorum. İyi ki bu topluluğun, ailenin içindeyim. İyi ki Oyungezer'le tanışmışım! Nice yıllara...
Oktay Can "Alphonse" ÜNAL

Sizinle tanışalı hemen hemen 12 yılı aşkın (1997, Diablo oyununu kapak yaptığınız sayınız) bir süre olmasına rağmen, hâlâ ilk günkü sayınızı aldığımdaki duygular, yani o tebessüm, o merak, o mutluluk… Hiçbiri değişmedi o gün bugündür. Bugün hâlâ derginizi her ay aynı heyecan, aynı ilgi ve aynı sabırsızlıkla (her ayın 5'inden sonrasına sarksa da) alabiliyorsam bu işinizi gerçekten severek, benimseyerek, gerçekten de hissederek ve isteyerek yaptığınızın kanıtı değildir de nedir acaba?

İyi ki doğdun Oyungezer ve iyi ki de varlığını sürdürmeye devam ediyorsun bizimle. Daha seninle geçireceğimiz(ve oynayacağımız) nice nice oyunlara…
Şafak Güler

Genç okurumuz Tuana Panelvan.



Diyor Ki...

Erkan Aydın

....Aslında onlar tanımadılar, bilmediler veya bilmek istemediler oyun sektörünün kendi düşündükleri gibi olmadığını. Ve sizler de yıllarca ülkemizde oyun bilinci geliştirmek için çok emek verdiniz, sayenizde bir şeyler gerçekten değişiyor artık. Biz oyun dergilerinden sadece oyun tanıtımları, çıkacak oyunlar hakkında bilgiler, tam çözümler beklerdik; ta ki size ve Oyungezer'e kadar. Siz bir oyun dergisinin içinde okurlarınızın anlam dünyalarını her açıdan genişletmeyi, onları hep tüketmeye değil, üretmeye de; hep okumaya değil, yazmaya da teşvik etmeyi ("yazın, yazın dedim!" :), rüyalarını onarmayı, onları anlam arayışlarına çıkarmayı başardınız. Hayat maratonunda yorulduklarında baş köşenize davet ettiniz, Damla Abla'nın elinden tiramisu ikram ettiniz onlara; sizle güldü, sizle ağladı onlar ve sizlerle beraber dopdolu yaşadılar kocaman iki yılı, varlığınızı yanlarında hep hissederek....

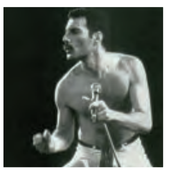
Galiba veda etmeyi çok da beceremiyorum ama buna üzülmüyorum. Nasıl kapatacağımı bilmiyorum, ama kapatmazsam ümit ettiğimin aksine bu mektuba cevabının aylarca uzamayacağını, eninde sonunda senin bitirmek zorunda kalacağını tahmin edebiliyorum. O yüzden hızlıca sana şans dileyerek, sevgilerle,
Bilgi "Sophia" Tuncay Özgünen
Hoş geldin ve güle güle sevgili Bilgi. Oralarda ve buralarda yeniden görüşmek üzere.

MEKTUPLARDA ANLAM ARAYIŞLARI, BULAMAYIŞ: VOL.1

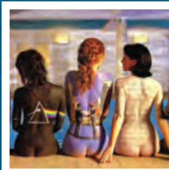
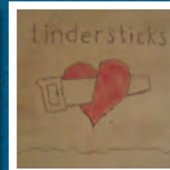
Selamlar Sevgili Posta İdaresi, daha doğrusu bu sayfaları çok iyi idare ettiğine inandığım Mehmet ve nezdinde tüm Oyungezer ekibi (bir tek "Mehmet'e selam" deseydim "ekipman" mı demem gerekirdi?). Öncelikle bana kartopu gibi beyaz Word dosyasını ayırdığı için Microsoft'a çok teşekkür ediyorum. Hemen ardından, gördüğüm yayınlar içerisinde –halen- yerini en çok hak eden bir mektup köşesini başarıyla devam ettiren Oyungezer'e ve nezdinde Mehmet'e de teşekkür ediyorum *(alt satırda teşekküre cevap için yer bırak-Serdar).*
=) O kadar uzun zamandır Posta İdaresi'ne yazmanı bekliyordum ki, en sonunda zorla dürtmek farz oldu Serdar. Oyungezer Forumları'na sırf senin yüzünden üye olan 1875 kişi olduğunu biliyordun değil mi? Neyse, çok teşekkürler söylediklerin için. Hoş geldin. Iı şey, seni burada görmek bir şeref (oldu mu?=).

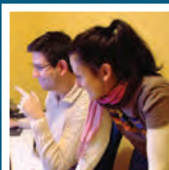
Ne demek efendim o şeref bana ait **(olmuş-MK).** Uzun zamandır, üç yıldır falan -ki on yıllık Oyungezer okuyucusuyum (valla)- yazmayı düşünüyordum, kısmet bugüneymiş. Yalnız baştan söyleyeyim, üç yıldır yazmayı düşündüklerimi yazmamı beklemeyin. Onları yazsam roman olurdu, bunlardan ancak Times New Roman oldu ahahuashdfg... Yazmaya başlarken düşündüm de mektup yazmayalı bayağı olmuş. Bayağı derken, küçükken Almanya'daki teyzeme yazardık, annem söylerdi ben yazardım =) Küçükken derken de yirmi küsür yıl öncesi işte, heheyt büyüğüm ben... Evet, Posta İdaresi'nde, forumlarda nadiren rastlanan, "dinazor" denen (doğrusu "dinozor" gerçi ama öyle diyorlar işte) taifedenim ben de. "Nasıl düştün bu aleme?" derseniz, "her şey atari salonlarında başladı" derim. Atari salonu da *Konami'li Monami'li* (pastel var di mi böyle?) makinelerden oluşan bir yer değildi tabii o zamanlar, tahtadan yapılmış kasaların içindeki *Nordmende*, "aytiti şapularenz" televizyonlar ve C64'lerden oluşan oyun şeyleriydi (yani tam anlamıyla konsoldu, mobilyaydı =p). Oyunlar da *cadı, uçaklı, futbol, karate* ve *taş düşürmece*'ydi. Tabii bilmiyorduk ki

Evet, Posta İdaresi'nde, forumlarda nadiren rastlanan, "dinazor" denen (doğrusu "dinozor" gerçi ama öyle diyorlar işte) taifedenim ben de. "Nasıl düştün bu aleme?" derseniz, "her şey atari salonlarında başladı" derim.






TEŞEKKÜR KUTUSU

Posta İdaresi benim idarem altındayken birçok farklı şeyden beslendi. Benim hayatımdaki dalgalanmalara, takıntılarıma ve sevdiklerime tanıklık etti. Eğer şimdi aklıma gelen şu isimler Posta İdaresi sayfalarına sızmasalardı, hiçbir şey aynı olmazdı. *Freddie Mercury*, ki her Kasım'da gözyaşlarıyla ağırladım onu burada; *René Magritte,* ki muhteşem resimleri ilk aydan beri hep buralardaydı; *Nick Cave*, ki son bir senenin en büyük ilham kaynaklarından biri benim için; *Kings of Convenience*, ki belki de en doğru sözü onlar söylediler, *sheer simplicity* diyerek; *Pink Floyd*, ki hep buradaydılar ve hep burada kalacaklar, renklerini ve seslerini yazdığım her şeye verecekler; *Tindersticks*, çünkü bazen *bütün bunlar hiçbir şey ifade etmiyormuş gibi yapmak* gerekiyor ve *Thom Yorke*, çünkü neredeyse her aya farklı bir fotoğrafını, her ana kelimelerini ve seslerini verdi, *gökkuşağı'nda* ayrılacağımızı anlattı bizlere. Gecenin bir yarısı, hiç anlamadığım bir konuda gelen soruya en içten cevabı vererek yardımıma koşan diğer yazarlar. Cevabını bilmediğim, bilmek istemediğim, bulamadığım ve bulmak istemediğim sorularla karşılaştığımda beni yalnız bırakmayan ve en şefkatli parantezlerini açan –*Sinan* ve –*Serp.* Bana karşısında mücadele edecek bir şey verdiği için ezeli düşman *Statüko*. Bütün kaprislerimi öyle ya da böyle çekmeye çalışan, yapamadığında da yapıyormuş gibi yapan, Posta İdaPosta İdaresi'ne can veren Erden (ve Serkan'la Özgür). Şimdi aklıma gelmeyen, Posta İdaresi'ne fiziksel olarak sızamasa da varlıklarıyla hep benle, hep fonda olan isimler var elbette daha. Ve tabii ki mektuplarıyla, gezenti resimleriyle, resimaltlarıyla ve idaresiz komiklikleriyle bir mektup köşesini mektup köşesi yapan sizler, okurlar. Hepinize sonsuz teşekkürler. Evet, evet, biliyorum, *beni sizler yarattınız (hiç te bile) [tashihçi okur, bilerek yaptım o hatayı, hemen küfretme].*

what is there to know, all that is what it is...


Empire: Total War - The Warpath



Çok garip aslında. Hayatında ilk defa, bir dergiye, bu "bir" derginin her şeyine aşık olmak. Yazarlarını abilerin, ablaların, kardeşlerin olarak görmek. Onların dertlerini kendi derdin saymak, onların acılarını ve mutluluklarını paylaşmak. Çok garip. Hayatında, şu sıradan geçen ömründe belki de hiç görmediğin bir kavramı bu kadar sevmen, desteklemen, yanında olman. İki yıldır, emeklemesinden itibaren, ilk kelimelerine, ilk adımlarına kadar dikkatli takip ettin bu dergiyi.

Sana zor zamanlarında sığınak olan, kafana uygun birileriyle istediğin zaman konuşmanı sağlayan bir forumu da var bu derginin üstelik. Kavgaları, laf atmaları, partileri, muhabbetleri ile adeta bir Romen mahallesini andıran, turuncu başlayıp siyah tonlarına yolculuğa çıkan bir forum bu. Her şeyiyle ayrı bir dünya gibi. Soyut ve somutun kesiştiği nokta, siyahla beyazın birleştiği. Koca bir iki seneyi geçirmek de çok garip.

Çok garip.

Ama öyle bir mutluluk veriyor ki insana, omuz omuza olduğun birileri olduğunu bilmek... Yazıları için birçok şeyden vazgeçebileceğin. Mutlu yıllar ailem. Mutlu yıllar ve hep beraber geçireceğimiz uzun yıllar dilerim sizlere...
Barkın "Gabriel" Kadıoğlu

meğer onlar *Wizard of Wor*, *River Raid*, *Emilyn Hughes International Soccer*, *International Karate* ve *Boulder Dash* imiş =) Derken eve C64 alınması, arkadaşta Amiga oynanması, ağabeyimin PC'si ile tanışılması derken büyüyüp evlenip evde oyun odası kurmaya kadar geldi olay (resmen oyun odam var =p). Evlilik derken de evet evliyim. Aslında 'single player sultanlık'tır ama "hayatı multi oynamak daha güzel" deyip evlendik işte =)
Bir dinAzor olabilirsin Serdar ama en bi süper dinAzor olduğun konusunda hiçbirimizin şüphesi yok. Ayrıca oynanan her multi oyun bu resimdeki gibi bir –tabirimi bağışla=)- *fıstık* çıkartacaksa ortaya, ben de giriyorum DVO ortamlarına, sağa sola duyurun.

Çoğu mektuptaki gibi sorular sormak için yazmadım. Aslında o kanaldan bir girsem, orijinal oyunların vergilendirmesinden pazarlama kafasından oluşan yüksek fiyatlara, Empire Total War'ın yamalı bohçaya dönmesinden oyunlardaki eski ruhun kaybolmasına *(kırp kırp-Serdar)* **[noluyor burada ya, daha gitmeden adamlar idareciliğe başladı!?- MK]** kadar tonlarca konuda sorum olurdu. Amacım sadece görmeden sevdiğim insan(lar)a yazmak. Hem teyzem Almanya'dan kesin dönüş yapalı on yılı geçti, bari "formatı unutmadan mektup yazayım birilerine" diye düşünmemin büyük payı da yok değil =) Bana ayrılan sürenin sonuna geldiğimi hissediyorum (saat sabahın beşi oldu ühü), hatta çok karakterli bir insan olmama rağmen, mektubumdaki karakter hakkımı doldurduğumun da farkındayım. O yüzden lafı fazla uzatmadan (!) sorularıma geçmek istiyorum;
Allah'tan lafı uzatmadın Serdar, uzattığın hali düşünemiyorum. Bir de hani soru sormayacaktın sen ya, bu tutarsızlıkla devam edemem, bırakıp gideceğim valla Posta İdaresi'ni (aa hakikaten).

1- Orijinal oyunların fiyatları ne zaman ucuzlar (e hani vergi, hani pazarlama, ohoo)?
***CM 2010* 25 TL'ye satılıyor, ne diyorsun bu işe?**

2- *Empire: Total War* süper di mi? Şaka maka senin MII:TW incelemenden beri hastayım senin incelemelerine Mehmet =) *The Warpath Campaign*'i beğendin mi? Ekim sayısı annemlerde kaldı, sadece Editörden'i okuyabildim, yazdıysan bilemiyorum görüşünü.
MII: TW'ye inceleme değil de strateji rehberi yazmıştım aslında, ama teşekkür ederim Serdar. The Warpath'i de oynayamadım maalesef, ekran kartımdaki bir problem yüzünden uzun süredir doğru düzgün oyun oynayamıyorum. İnşallah bu aralar halledeceğiz, di mi Kaan? =) Sen beğendin mi Warpath'i? Hı? Bence çok güzeldir kesin belki bana sorarsan.

3- Nerede eski oyunlardaki ruh? Mesela *Wizard of Wor*'da vardı o ruh, lazer silahıyla vuruyorduk. Yok mu öyle ruhlu, perili oyun? *Soul Fighters* deme sakın, buldum gugıldan =)
Aahahah ben buna gülüyorum işte. *Ghostbusters* versek?

4- Son olarak, mektubum yayınlanırsa, rica etsem Log reklamının tam karşısına koyabilir misiniz? Fakat önceden mail ile falan haber ver de eve sokmayayım dergiyi =) (kırpma!)
Bu sayfayı biraz kıvır ve 145'le karşı karşıya getir, oldu bence.

Mektubuma burada son verirkene ("bi dakka doktor bey geliyorum") sana ve nezdinde tüm Oyungezer ekibine en iyi dileklerimi sunar, sevgiyle kucaklarım, görüşmek üzere!
Serdar "Otto" S. "Jedi Panelvan" Erkal
Çok teşekkürler Serdar. Grup Vitamin göndermene biz de selamı çakıyor, seni ve tüm aileni kucaklıyor, "dinAzor kimliğini hiç kaybetmeden hep bizle ol" diyoruz. Sevgiler.

BİR POSTA İDARESİ, (EĞER) BİR İDARECİ, (EĞER) BİR OKUR

Merhabalar,
Merhaba Özer, sonunda, hoşgeldin.

Sıkı bir oyun dergisi takipçisi olmadığım zamanlar, arada *FM* ve *Civ*'den başka oyun da oynamış olayım hevesiyle *Hellgate London*'ı satın aldığımı hatırlıyorum. Herhangi bir otoritenin fikrinden bağımsız olarak satın alıp oynadığım bu oyunu oldukça beğendim. Oyun dünyasıyla daha iç içe olduğum sonraki zamanlarda, oyun piyasaya sürülmeden yapımcı firma ve medya tarafından müthiş bir hype yaratıldığını, daha sonra da -kesinlike bu yaratılan havadan bağımsız olmayan bir şekilde- oyunun 'patladığını', eleştirmenlerce beğenilmediğini falan fark ettim. Buna benzer şekilde, bir senedir büyük bir keyifle oynadığım *FM 2009*'a Oyungezer çok düşük bir puan verdi. Bu örneklerdeki *kişisel beğeni - otorite görüşü* senkron bozukluğunun nedenini sadece "renkler-zevkler" mavrasına bağlamayı doğru bulmu-



Forumun açıldığı ilk günlerdi, yıllardır oyun dergisi almama rağmen düzenli bir forum kullanıcısı olmamıştım. Fakat Oyungezer'in kuruluş aşamasıyla birlikte bir sitenin, forumun ve derginin doğuşuna şahit oldum. Açılan bir başlıkta Sinan'ın (yaş itibariyle abi demek istemiyorum, bey de çok "samimi" kaçıyor) derginin baskıya girdiğini söylemesiyle beraber sanırım ilk konu başlığımı açtım: **Oyungezer matbaada!**

Hemen hemen her sayınızla ilgili olumlu-olumsuz gördüğüm eksiklikleri, güzellikleri sizinle paylaştım. Birçok yeni arkadaşım oldu, fikirlerine saygı duyduğum, esprilerine güldüğüm, bakış açılarına hayran kaldığım birçok forum kullanıcısı da oldu. Oyungezer'e gelince, ilk günkü heyecanınızı kaybetmediğinizi biliyorum. Furkan'ın dergiye gelişi, Burak'ın kartonunu alıp dönmesi... Hepsi o kadar güzel oldu ki. Her yeni katılım dergi hamuruyla öyle bir yoğruluyor ki.

Bir buçuk yıl önce topladığım PC'de Oyungezer'in eli var, aldığım oyunlarda... Gün gelip hiç oyun oynamasam da sürekli sizi takip edeceğim. Nasıldı şarkı? *Dünya durur OyunGezer...*
Tolga 'tool' Ağdaş

with her small ugly face and her long antenna and her black and pink heavy wings...





Üzgündüm, okuduğum oyun dergisi değişmişti, yabancılaşmıştı benden. Neredeydi Serpil, Tuğbek, Sinan ve adını sayamadığım nice yazarlar? Kitap almak için kitapçıya gittiğimde arka raflarda Oyungezer diye bir şey gördüm, aldım hemen, "yakında piyasadan silineceksin be dergi" dedim, "yok olucaksın sen de". Minibüse bindiğimde yanlışlıkla(!) arkasını gördüm derginin, Tuğbek Ölek ve Serpil Ulutürk adlarını gördüğüm anda ne kadar sevindiğimi anlatamam size. Eve gittiğimde silip süpürdüm dergiyi; "işte dergi böyle yapılır, işte dergi dediğin budur" dedim kendi kendime. Hızlı büyüdü dergi, sadece oyun değil kültür sanat dergisiydi Oyungezer benim için. Dergiyi almak için yağmurda ıslandığımı, üstümün başımın çamur olduğunu ve son paramı Oyungezer için verip onca yolu yürüdüğü dün gibi hatırlarım ama Oyungezer için bunlar az bile. İyi ki varsın be Oyungezer, iyi ki varsın.
Berk 'limp1803' Orhan

yorum. Bana kalırsa burada oyun dünyasıyla ilgili daha temel bir sorun söz konusu; oyunlar *doğası gereği* diğer sanat-eğlence eserlerine nazaran daha fazla kişisel beğeniye endeksli. Üstelik oyundan yola çıkıp farklı şeylerden bahsetmek diğer eleştiri türlerine göre çok daha zor (bu açıdan, *Anlam Arayışları*'nın sınırlarının her sayıda yeniden keşfedilmesini, her yazıda biraz daha genişlemesini heyecanla takip ediyorum).
Haklısın, oyunlar oyuncuyla bir başkasının asla kestiremeyeceği kadar öznel ilişkiler kurabiliyor. Bu açıdan oyun eleştirmenliği, sinema eleştirmenliğine göre çok daha kaygan bir zemine oturuyor. Oyunlar, senin de dediğin gibi 'doğası gereği', hem oyuncuyla hem de eleştirmenle oyunlar oynuyor ve çıkan sonuç hiçbir zaman tam anlamıyla kestirilebilir olmuyor. Ama oyunlardan yola çıkarak farklı şeylerden bahsetmenin zorluğu bence iki sebebe dayanıyor. Birincisi bunun henüz gerçekten yeterince denenmemiş olması, ikincisi de aslında "başka şeyler söyleme" imkânının inanılmaz genişliğinde kaybolma riski. Anlam Arayışları, kör topal, ikisiyle de cebelleşmeye çalışıyor işte...



Doğduğun günü hatırlıyorum da, Kasım'ın altısı ya da yedisiydi, 21 yaşındayım o zamanlar, daha Marmara'da okuyorum. Sabah gazete bayisinin önünde bekliyordum doğmanı, saat sekiz buçukta. Sonra seni ilk elime aldığım anı hatırlıyorum, gerçekleşen bir hayali elimde tutuyor olmanın heyecanını... Yüzümde bir gülümseme. İlk kelimelerini hatırlıyorum, "Pata", "Pon" diyen. Şimdi iki yaşına girmişsin, verdiğimiz isimden midir anlamadım, oradan oraya yürüyorsun paytak paytak fakat cesaretle. Durmuyorsun iki saniye yerinde. Ama çok uzağa gitme gözümün önünden, çünkü onuncu yaşını da görmek isterim, yirmincisini de. İyi ki varsın.
Deniz 'Elladan' Görmez

Çıktığından beri her sayısını alıp özenle sakladığım bu derginin yaptığı şey bir kanâat önderliğinden ziyade, bir oyun kültürü oluşturmak.

Hal böyleyken, çok fazla çeşit oyun denemeyen birisi de olarak, her ay neden Oyungezer aldığımı birçok kereler sordum kendime. Yani, birden fazla kere sorduğum kesin, birden fazla cevap da aklıma geldi. İlk şimşeğin Tuğbek Ölek'in *Hrant Dink* ile ilgili yazdığı yazıda çaktığını hatırlıyorum (bu arada eğer bu şimşekse *Anlam Arayışları* ve *Rüya Tamirleri* tüm evreni yaratan Big Bang oluyor, o açıdan onlardan bahsetme gereği dahi duymuyorum), sonra gelen *Bülent Somay* röportajı, rakip dergilerin reklamını yapacak kadar 'gözükara' olmak, *Murat Uyurkulak* röportajı vb. bunlar hep "neden bu dergiye para veriyorum" sorusuna verilecek yanıtlar. Vizyona giren saçma filmlere yorum yapmak zorunda kalmış Alin Taşçıyan tarzı oyun incelemeleri okumayı pek sevmeyen, dahası bu eleştirilerin kendi beğenilerini etkilemesine izin vermek istemeyen (hatta kendinden 3. tekil kişi olarak bahseden) **(ve Sezar'yen bir megalomaniden muzdarip olan =p -MK)** bendeniz için, bu sorunun rotasını "neden bu dergiyi seviyorum"a çeviren şeyi, dün akşam Steam'den *Machinarium* alırken fark ettim. Çıktığından beri her sayısını alıp özenle sakladığım bu derginin yaptığı şey bir kanâat önderliğinden ziyade, bir oyun kültürü oluşturmak. Bugün hâlâ *indie* oyunlar deneyecek kadar heyecanlıysam, oyun dünyasıyla

Gezenti

Özmen Binli



Özmen Binli, ta Fizan'a gitmiş. Gerçekten de gitmiş, evet. Sahra'nın kuzeyine Oyungezer ekmiş, çöle yeşillik, su, tamam abartmayalım, en azından biraz renk getirmek için. Aslında geçen aya yetişebilirdi bu resimler, ama bu kadar güzel resimlerin 2. yıl sayısına girmesinin daha iyi olacağını düşündük. Bizim ödülümüz Fizan'dan, Özmen'in ödülü Jedbang'den geliyor. Ve bizim açımızdan harika bir takas oluyor.



SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?

cause jesus only loves a man who bruises...



Oyungezer kitleleri okumaya teşvik ediyor!



Blogunda gördüğümden beri "Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu"yu merak ediyordum. Bu ayki yazından sonra almaya karar verdim. Dün anneme yazını okuttum. OGZ'nin hoşuma giden bölümlerini okuturum zaten. Annem de dün kitapları almaya karar vermiş. Ama adlarını bir yere yazmayı unutmuş. Gittiği kitapçıda çok ilgilenmişler. Oradan bir Oyungezer açıp kitapları bulmuşlar. Hatta onlar da okumaya karar vermişler anladığım kadarıyla :)
Yalım EKER (nam-ı diğer f f, her ne kadar "f f" nickim olmasa da:)
Mektubunu biraz kırptm Yalım ama kusura bakma, görüyorsun, dolu ve garip bir ay bu. Ama anlattığın hikâye şu zamana kadar duyduklarım arasında beni en çok mutlu edenlerden biri. Umarım sen ve annen ve kitapçıda çalışan diğerleri de sakallı yazarın tavsiyelerini seversiniz =) Sevgiler.

ilgileniyorsam, hatta en başta oyun oynuyorsam, benim -ve inanıyorum ki benimle birlikte birçok kişinin- nedeni(m) Oyungezer. Bu dergiyi almaya başladığımdan beri, oyunlara yönelik 'damak tadım' oldukça gelişti, bugün orijinal oyun almak için bir sebebim oldu; zira bu dergi sayesinde bu kültürün içine dahil olabildim. Akademik açıdan olumsuz etkilerini saymazsak (bkz. 4 saat Patapon oynamak) hayatımı birçok açıdan olumlu yönde değiştirdiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Geçen ay sizin de bahsettiğiniz diğer medyumlarla kurulmaya çalışılan dirsek teması (ki sahiden dergi *Roll*, *Altyazı*, *Express* gibi dergilerle aynı rafta durmayı hak ediyor); oyunu hatırlayamasam da yazılan yazıyı hatırlayabildiğim o derece eğlenceli/deneysel yazılar (senin bir korku oyunuyla ilgili yazdığın yazıyı hâlâ hatırlayıp gülerim -gülmemem gerek sanki=)) bunların yanındaki güzellikler. Hatta en sevdiğim köşelerin ikisi *Dinozorlar* ve *Ramon Tamir Atölyesi*, o derece bağımlısı olmuşum derginin.
Bilmiyorum, sanki senin yerinde ben olsam, Oyungezer'le kurduğum ilişki bir okur ilişkisi olsa sadece, bu söylediklerini söylemeye çalışır, ama bir türlü beceremezdim. Yazarı olduğum bir dergiyle kurduğum okur ilişkisini böyle anlattığın için sana minettarım. Senin forumda ve kişisel mektuplarda yazdığın şeyler beni hep şaşırtıyordu, yine şaşırdım. Artık şaşırmamayı öğrenmem lazım belki de ama, şaşkın bir adam olmayı hep sevdim. Ellerine sağlık Özer.

Posta atmanın şanındandır deyip iki de soru sorup bitireyim:
1- Steam'de *Machinarium* tarzı birkaç indie oyun daha gördüm. Bunlar nedir ne değildir neye benzer, birkaç oyun ismi alabilsem çok güzel olurdu.
Aynı yapımcının önceki oyunlarıyla başlayabilirsin, Samorost 1 ve 2.

2- Serpil Ulutürk'e ne yaptınız siz?! Niye hiç oyun incelemesi yazmıyor? Benim anladığım kadarıyla masa başı işlerden vakit bulamıyor yazmaya, durum buysa benim tanıdığım 121421 insan var o işleri ücretsiz yapabilecek o tekrar yazabilsin diye, benden söylemesi...
Aslında yazı yazmak da masa başı bir iş, di mi? =) Serpil gerçekten editoryal yükümlülükleri yüzünden çok yoğun, ama ilgisini çeken, "bunu benden başka kimse yazamaz" dediği oyunları da gerçekten kimseye bırakmıyor. Neyse sen 121421 insanın isimlerini yaz yolla bana, ben de bendeki 2057346 insanı eklerim o listeye, bakalım belki bir şeyler olur. "Serpil daha çok inceleme yazsın" yaz, 7775'e yolla, ne olacağını gör!" (hakikaten ne olur acaba?)
Sevgiler.
Özer "melampyge" Duman
Çok teşekkürler Özer, seni burada ağırlamak çok güzeldi. Bunu yapmadan buraları terk etmediğime gerçekten çok mutluyum.

Çok kişisel bir Posta İdaresi oldu bu. "Üç senedir başımızı ağrıttın zaten, şimdi de günlüğe çevirmişsin Posta İdaresi'ni!" diyenler varsa aranızda, haksız olduklarını söyleyemem. "Son bir kez mazur görün" diyebilirim ancak. Çünkü işte bitti. Bu kez gerçekten bitti. Şu son üç senede şakalarıma, takılmalarıma, takıntılarıma, tekrarlarıma, sitemlerime, kafamın bozuk oluşlarına, cehâletime, beni ben yapan ne varsa hepsine katlandınız ya, bir şey diyemiyorum daha fazla. Ben büyüdüm, bazılarınızla beraber büyüdük, bazılarınız bizim büyümemizi izledi. Bence güzel bir hikâyeydi. Ve işte şimdi bitti.
İdareci bir bakirdi, gebe kalana kadar. Elveda, ve 'mektuplar' için teşekkürler.

K. Mehmet Kentel

Giderayak son bir not: Yıllar sonra şunu söylemezsem içim rahat etmeyecek, gayet de "açıyorum" işte:
R e d S t e e l
h a k i k a t e n i y i
d e ğ i l d i .

İdaresiz



Merhaba oyungezer ailesi bu size 2. yazım (Bir dahada yazmayı düşünmüyorum).
[kırp, kırp-MK]
Sorularım bu kadar yazımı yayınlarsanız e-posta atmaya devam edicem...
Metehan IŞIK
Cevap: Bu sayılır mı?

"Nerede bu yazarlar?"
Beni Oyungezer'e götüren cümlem buydu açıkça. O kadar net hatırlıyorum ki şaşkınlığımı, yazarların adlarını Google amcaya sağ baştan yazmamı... Şimdi içimden "Vay be, iki sene" diyorum. Açıkçası "aktif bir üye" olmayı planlamamıştım siteye kaydımı yaparken; ne de olsa daha önce hiçbir forumda 5 dakikadan uzun süre kalmamış motamot hayatını yaşayan bir bireydim. Derken forumda o başlığı gördüm: "1. İstanbul Oyungezer Buluşması".

Bir değişiklik olsun diye gittiğim yerden onlarca arkadaşla döndüm, sayısız güzel hatıralar yer etti kısa süreli belleğimde. Her güzel şey gibi tadı damakta fazla kalınca, başlıktaki rakam da büyümeye başladı. 2, 3, 4 derken yetmedi, buluşmaları kategorilendirdik. Artık üç koldan buluyorduk birbirimizi; ancak gene yetmiyordu. Hepimiz aynı yazarların yarattığı canavarlardık, bölüm sonu canavarlarıydık. Kimimiz Diablo'ydu, kimimiz Sephiroth idi, kimimiz Liquid... Ama hepimizi birleştiren bir nokta vardı. Hepimiz aynı yazıları okuyup, aynı görüşte hemfikirdik: "Oyunlar eğlenceliydi ve biz bu eğlenceyi tatmalıydık."

Bu görüşü bize yazılarınızla sevdirdiğiniz için teşekkürler. Nice senelere, nice görüşlere, nice görüşmelere...
Emre Can 'Elessar' Ölmez

PIXEL



KİM NE YAPSIN YENİ NESLİ!

Ülkemizde genelde bunun korsan NES oyunlu hallerini görürdük ama Firecore'un çıkardığı ürün tamamen lisanslı ve Genesis oyunlarına özel. İçerisinde Sonic'ler dahil 30 adet klasik SEGA Genesis oyunu bulunuyor. Dilerseniz kablosuz gamepad'leri de var ürünün. Oldukça ufak, hafif ve eğlenceli görünüyor. Buralarda olsa hemen alırdık ama sorun değil, eğer internetten alışveriş yapıyorsanız 50 dolara edinebilirsiniz ürünü. Bir diğer Firecore mucizesi de bir el aleti. Yeni çıkmaya hazırlanan bu cihaz 2.4 inçlik LCD ekranıyla birlikte geliyor ve içerisinde 20 klasik Genesis oyunu var (Sonic'ler, Golden Axe, Ecco gibi). Amcanıza alabileceğiniz şık bir yılbaşı hediyesi olurdu aslında, buralarda satılsaydı (alt-metinli haberde son nokta).





KONAMI CODE

Bu haberimiz aslında daha çok NES oyunlarını oynamış, *Konami Code* nedir bilenlere hitap ediyor. Konami Kod denen şey *Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A* tuşlarıdır. Birçok oyunda hileyi aktifleştirmek için kullanılmıştır. Özellikle saç baş yolduran *Contra* oyununu bu kodsuz bitiren varsa, helaldir emdiği süt! İlginç olansa bu kodun, NES gamepad'in flash belleğinde de yer alması ve koruyucu görevi görmesini anlamamız oldu. Ekim ayı içinde Proto Dojo'dan elemanın biri, NES gamepad'ini USB'den bilgisayara bağlayıp kodlar arasında bu Konami kodunu buldu. Demektir ki yakında emülatörlerle birlikte orijinal NES gamepad'i de kullanılabilecek. Aynı şeyi Wii için de deneseler bari?



İLK VİDEO OYUN KABİNİ

Evet… İlk video oyun kabini geçtiğimiz ay satıldı. Şaşırdığımız nokta, hâlâ sağlam ve yaşıyor olması. Çünkü bu alet 1971'de Nutting Associates tarafından üretilmişti. İlk oyun olarak sayılan *Spacewar!* ve *Pong* da bu kabinin içinden gelip geçen oyunlar arasındaydı. Şaşırtıcı olan ikinci nokta da kabinin fiyatı. Hayır, çok pahalı bulmadık çünkü koskoca "ilk kabin", eBay üzerinden 2500$'a satıldı. Böyle bir antika için sizce de biraz ucuza gitmemiş mi? (Gönlümüz zengin, n'apalım!)

MODERN FOSİLLER



Christopher Locke, biz oyunseverlere çok yakın bir isim değil. Biz de zaten habere kadar kendisini çok iyi tanıyordu diyemeyiz ama çalışmaları takdir edilesiymiş gerçekten. Bu çalışmalarını, "modern fosiller" olarak tanımlıyor Locke. İronik ve iğneleyici açıklamasında, bu ürünlerinin çoğunun Amerika'da üretildiğine ve ömürlerini çok kısa sürede doldurduğuna dikkat çekiyor. Bunun nedeninin de teknolojinin problemli ya da eski olması değil, tamamen biz insanların açgözlülüğü yüzünden olduğunun altını çiziyor ("başta Amerikalılar olmak üzere" diyor Locke ama biz yırttık diye sevinmeyelim, farklı mıyız sanki). Bu ürünleri fosilleştirirken oldukça uğraştığını, çeşitli maddeler ve renkler kullanarak geleceğin fosilleri kıvamını yakaladığını (ve bunun bir bedeli olduğunu), Austin Computer Works'e de aslında bütün bu parçaları geri dönüştürdüğü için teşekkür ettiğini sitesinde belirtiyor Locke. Biz de ona teşekkür ediyoruz (hem de bedeli yok, ne güzel, sadece şu adrese gidip daha fazlasına bakıyoruz: www.heartlessmachine.com).





VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:
- *District 9* izlenir
- *God is an Astronaut*, *WASP* ve *My Dying Bride* konserlerine gidilir.
- Espriler çalınır; sandoz içip ağızlar tatlandırılır.
- *Tekken 6*'da *Eddy*'yi, *PES2010*'da *Barça*'yı seçen dövülür.

2 MUMLA GEZENLER

Çok uzun zamandır dövüş oyunu oynayan biri olarak şunu rahatça söyleyebilirim ki, arkamızda bıraktığımız ayda beni Tekken 6'nın gelişi kadar Super Street Fighter IV'ün çıkacak olması da sevindirdi. Metal Gear Solid 4'ü oynarken bir an MGS1'deki düşük çözünürlüklü poligonları gördüğümüzde, nasıl ki gözümüze hemen toz kaçıyorsa, Tekken 6'yı oynarken de Tekken 1'le arasındaki farklar insanı korkutuyor. İnsan altı çocuk yapsa, ilki ve sonuncusu arasında bu kadar fark olamaz sanırım. Super SFIV ise SFIV görselliğini koruyarak "Super" konseptini oyuna geri getirecek. Hız, kombo ve özellikler bakımından oyunun değişeceğini tahmin edebiliriz. Dee-Jay, T.Hawk, Juri (yeni karakter) gibi toplam sekiz karakter de oyuna eklenecek ama maalesef DLC olarak değil, bir oyun olarak satın almamız gerekecek. "Biz daha SFIV'ü eskitemedik ki" demenize gerek yok, oyun zaten 2010 ilkbaharı gibi çıkacak. Yani daha var. O güne kadar, Tekken 6 (bkz. incelemesi).

Biz daha düşük çözünürlüklü köşemize geri dönersek, bu ay PES2010'un şerefine Yiğitcan bizlere futbol oyunlarının tarihini anlatıyor. Biz ofiste kamp ateşi yakıp dinledik, çok keyifli gerçekten (yazı değil, yanmamız keyifliydi yani). Piksel Yazıtları'ndaysa Emre bu ay tarihe yön veren konsollara kısaca bir özet geçti. Kısa ama faydalı bilgiler bunlar. İlk Göz Ağrım'ı, büyük çabalarım (şantajlarım?) karşılığında Damla'ya yazdırmayı başardım. Yoksa siz Damla oyun oynamaz mı sanıyordunuz? Pikselizasyon köşemizi ne kadar ciddiye alıyorsunuz bilemiyorum ama eğer binlerce *free* oyun arasında kaybolduysanız ve hiçbirine bulaşamıyorsanız, köşemiz size bir fikir verecektir. Eğlencesi de garanti. Dinozor Savaşları, haberler filan derken de iyice kışa girmiş bulunmaktayız şaka maka *(İki konu arasında kusursuz bir geçiş oldu gerçekten -Serp.)*.

25 sayıdır bizi yalnız bırakmadığınız için tüm piksellerimizle teşekkürü bir borç biliriz. Bu 25'i saymayız ama! En az bir bu kadar daha bekleriz sizi buralara. Çünkü… Anlatacak çok şey var…



Pixel Yazıtları

OYUN TARİHİNİ DEĞİŞTİREN DÖRT KONSOL

Piksel piksel iki adet çubuğun, top olduğunu varsaydığımız diğer pikseli birbirine atması, tam anlamıyla bir devrimdi bizler için. 30 yılı aşan bu devrimin izleri bizlerde büyük bir tutkuya dönüştü zamanla. İşte pek kıymetli Oyungezer okurları, her seferinde bizi ona daha da bağlayıp esir eden unutulmaz dört konsol dönemini hatırlayacağız bu ay:

ATARI 2600 (1977) Bu müthiş konsol, aslında şu anki bütün oyun evreninin ilk tohumlarının atıldığı yerde durur. O zamanlar çok popüler olmayan oyun kavramı, bu konsolun çıkışıyla müthiş bir sektör ve pazar haline geldi. Kartuşlar yıllarca değiş tokuş edildi, çocuklar hediye olarak Atari 2600 istemeye başladı, insanlar çılgıncasına o kare kare piksellere kendi hayal güçlerini ekleyip oynadı yıllarca. Modern oyunculuk bugün sahip olduğu bütün piyasayı bu unutulmaz konsola borçlu.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (1985) Zamanı için inanılmaz grafikleri, unutulmaz 8-bit ses sistemi ve dünyaya kazandırdığı oyun serileriyle bir efsanedir NES. *Mario*'yu ilk gördüğümüzde aklımızı yitirdik, *Battle City* oynarken kartalı koruyamayan kardeşimizle kavga ettik, uzun yaz tatillerinde aylarca başından kalkamadık. NES, gerek programcılığa uygun basit konsol yapısı, gerekse hâlâ yüreğimizi serinleten yeniden yapımlarıyla piyasaya en çok dinamizm ve seri kazandıran konsoldur.

NINTENDO GAME BOY (1989) Oyuncuların talepleri de yıllarla birlikte arttı, giderek şımardık, 90'lara yaklaşırken artık her yerde oyun oynamak istiyorduk mesela. Bu arzu, tek oyun içeren basit el konsollarıyla giderilmeye çalışılsa da bu çözüm ne oyuncunun gözünü doyurmaya yetiyordu ne de yapımcının karnını... İşte tam bu anda Game Boy güneş gibi doğdu. Birden fazla oyun oynanabilen ve taşınabilen bu konsol annelerin yeni korkulu rüyası olmuştu. Artık TV başından kaldırılınca da oyun oynayabiliyorduk. Gizlice kumandalardan pilleri söküp Game Boy'a takılmaya, derslerde sıra altlarında bile oyun oynamaya başlamamız böyle oldu. Game Boy dünyada el konsolu kavramını gerçek anlamda başlatan konsolun ta kendisiydi.

SONY PLAYSTATION (1995): PlayStation, beyinlerin gerçekten durduğu ilk noktadır konsolcular için. CD'nin verdiği özgürlükle ses ve görüntü kalitesi bir anda olimpik bir atlayış yapmış, oyunlar eski sınırlarını darmadağın etmişti bu konsolla birlikte. Artık karakterlerimiz çatır çatır konuşuyor, basit ara demolar yerini akıl almaz FMV'lere bırakıyordu. Oyunların tam anlamıyla ilk kez 3D'ye geçmeye başladığı bu konsolla, ilk mağlubiyetini tatma kıvancını yaşayan Nintendo bile CD'ye dönmüş, tüm firmalar teknolojik arayışlar içine girmişti. Sony PlayStation iyi bir konsolun kullanıcı dostu olması ve kuvvetli bir teknoloji içermesi gerektiğinin ve geniş bir oyun arşivine ihtiyacı olduğunun kanıtı olarak pırıl pırıl parladı yıllarca. Bu arada PSX hâlâ PlayStation 2'nin ardından tarihin en çok satan konsoludur.



ÖZLEDİNİZ Mİ?

DREAMCAST'İ VE ÖZELLİKLE DE SHENMUE'Yİ ÇOK ÖZLEDİK. "KONSOL OYUNLAR" ARASINDA ZİRVEYİ ALDIRAN SHENMUE, DOKUZ SENE ÖNCE TUTAN TEKNOLOJİSİYLE HERKESİN AĞZINI AÇIK BIRAKMIŞTI. GÖRÜLMEMİŞ BİR HAVA DEĞİŞİM SİSTEMİ VARDI, GÜNEŞLİ BİR HAVADA BİR ANDA YAĞMUR YAĞAR, İNSANLAR ŞEMSİYELERİNİ ÇIKARIRDI. ŞİMDİ BURADAN YU SUZUKİ'Yİ DERHAL GÖREVE ÇAĞIRIYORUZ! YETER VIRTUA FIGHTER MACERAN USTA, SHENMUE 3 SENİ BEKLER! BAK İYİ PARA VAR BU İŞTE!



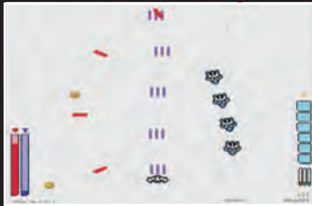




ESKİ VS. YENİ

Geçen ay Faruk Bionic Commando'nun PC versiyonunu incelemiş ve 10 üzerinden 2 vermişti. Bazı okuyucularımız bize kızdı ama oyun cidden kötüydü yani. Yıl 2009, firma Capcom, çıkan oyun Bionic Commando... Ortaya böyle şeyler çıktığını görmek cidden üzüyor bizi. Neyse ki bu ay konumuz o değil, diğer bir Bionic Commando yeniden yapımı olan BC: Rearmed. Satın alıp indirdiğiniz anda görüyorsunuz ki bu BC, 1988'de çıkan oyunun tıpkısının moderni. Bölümlerinden düşman tasarımlarına ve arka planlardaki detaylara kadar her şey gözünüzden yaş getirecek kadar iyi. Eksiği yok, fazlası bile var. Silahlar geliştirilmiş ve çoğaltılmış. Çok kullanışlı bir sürü silah var. Animasyonlar akıyor, yapay zekâ süper. Şıp diye de bitiremezsiniz. Ünlü kancamız sayesinde de oyun Contra'dan ayrılıyor. Yeni model BC üç boyutlu, çok daha kapsamlı, çok daha yeni nesil ama kimse beğenmedi. Rearmed ise daha mütevazi, XBLA'den filan satın alınabilir ve günlerce oynanabilir. Eski versiyonunu da çok sevdiğimi söyleyemeyeceğim, zira çok zordu ve 20 yıl öncesi için bile animasyonlar iyi değildi. Tokmağımızı vuruyoruz ve kazanan kesinlikle Rearmed diyoruz!

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



FRANTIC 2

ON YÜZ BİN KURŞUN YUTTUM!

Ünlü firmalar artık neden şu yüzlerce kurşun arasından itinayla kaçmaya çalıştığımız shoot'em up oyunlardan yapmıyor? Cevabı bilmemiz fark etmez, bunu kınıyoruz. Neyse ki hâlâ bu türe inanan küçük yapımcılar var da shoot'em up açlığımız gidiyor. Frantic 2 bu tür oyunların en yenilerinden biri ve kısa sürede de gördüğü çok büyük ilgiyle kalitesi onaylanmış durumda. Size sunulan üç uçaktan birini, stratejinize göre seçiyorsunuz (ateş, hız, kalkan). Daha sonra bölümler peşi sıra geliyor. Rengârenk onlarca hatta yüzlerce kurşun arasından isterseniz klavye, isterseniz de fare kontrolüyle kaçabiliyorsunuz. Kazandığınız puanlarla da geminizi birçok başlık altında geliştirebildiğiniz için bonusları toplamak anlamsız kaçmıyor. Daha fazla riske giriyorsunuz. Daha fazla risk de daha fazla eğlence demek. Kesinlikle deneyin.

http://tinyurl.com/frantic2game



KABARCIK BOT

EN CESUR KABARCIK

Eğer mola verdiğimizde, ara ara hangi oyunu oynadığımızı merak ediyorsanız hemen söyleyelim, TTNET Oyun'daki Kabarcık Bot'u çok seviyoruz. Dört bölüme sahip bu oyunda, tek saniyenizi boşa harcamıyorsunuz. Tırmanma, koşma, savunma ve hayatta kalma bölümlerine sahip Kabarcık Bot'un çok da güzel bir puanlama sistemi var. Ayrıca TTNET bu oyunda başarılı olan kullanıcılarına hediyeler dağıttı geçen haftalarda. Eğer siz de oyunculuk yeteneğinizle böyle umulmadık hediyeler kazanmak istiyorsanız ana sayfayı sık sık ziyaret etmenizi öneririz. Biz çok uğraştık ama ilk 10 oyuncunun puanını geçemedik, belki siz oyungezerler geçersiniz, davamızı yarıda bırakmazsınız (ne alakaysa).

http://tinyurl.com/kabarc-kbot



MERRY GEAR SOLID SECRET SANTA

GÖZÜM BİR YERDEN ISIRIYOR AMMA...

Şimdi bahsedeceğimiz oyunsa 2007'ye ait. Hem de "2007'nin en iyi ücretsiz arcade oyunu" gibi özel bir ödülü var. Adından da belli olduğu gibi, oyunun ilham kaynağı Metal Gear Solid. Snake yerine Noel Baba'yı kontrol edip bölümleri bir ajanmış gibi, gizli gizli ilerleyerek geçmeye çalışıyorsunuz. Bunun için bir hediye paketi olabilirsiniz, duvara vurup ses çıkararak düşmanı şaşırtabilirsiniz, fotoğraf makinesi kurup flash'ıyla düşmanı sersemletebilirsiniz. MGS'nin çoğu özelliğini eğlenceli hallere çevirip sunan Merry Gear Solid'i mutlaka oynayın. Oynayın ki Aralık'ta gelecek olan ikinci oyuna, Merry Gear Solid 2'ye hazırlıklı olun.

http://tinyurl.com/merrygearsolid1

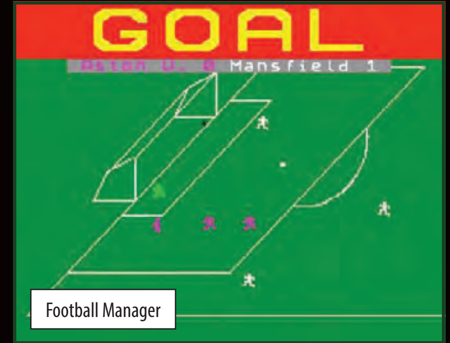
PİKSELİZASYON

DERS 06:


Soccer


Sensible Soccer


Matchday



Football Manager

FUTBOL OYUNLARI TARİHİ

ROBERTO CARLOS'UN KISA PANTOLONLU HALİNİ BİLİRİM... VE ADAM HÂLÂ ÖYLE

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Büyük bir belirsizlik içinde yazıyorum bu satırları. Ne yazacağımı biliyorum, konusunu da, yaptığım araştırmalar hâlâ aklımda. Ama bir türlü kafamda toparlanmıyor somut bilgiler... Hep onların yarattığı anılar var, onların tetiklediği meraklar. Futbol oyunları tarihini yazacağım, biliyorum yazacağımı. Ama ne zaman *FIFA 2000* demeye kalkışsam "kim attı?" diye bağırıyor kafamdaki bir ses, "kral attı! Hem de Leeds United'da! Hem de Elland Road'a!" Olmuyor, *Championship Manager 2001/02* demeye kalkıyorum sonucunu bilmezmişim gibi: "Ümit... orta Ümit'ten, İlhan-İLHAN-İLHAAAAAAN! Yarı finaldeyiz! Yarı finaldeyiz! Gol, go-yarı finaldeyiz! Türkiye yarı finalde! Dünyanın en iyi dört takımı arasındayız!" Hadi bari Galatasaray'ın şampiyonluk kutlamaları yüzünden Mehmet'le ofiste kapalı kaldığımız o saatlerde oynadığımız *FIFA 08*'den söz edeyim diyorum... Yok, bu sefer hiç olmuyor, Arda-Semih-Nihat, ne varsa saldırıyor zihnim bana. Eskiden başlamalıyız o halde, bir hayli eskiden. Hatırlayamadığım zamanlardan başlasak hatta, daha iyi mi olur ne?

"HAYDİ DİYORUZ, YENİLMİYORUZ"

Tabii hatırlayamadığım dönemleri tanımlamak hatırladıklarımdan daha kolay değil. Fakat bu sefer mesele benim nostalji merakım değil, bu sefer sorun gerçekten de oyun endüstrisi. Daha doğrusu, oyun endüstrinin merkezi. 1970'lerin başında Amerika'nın arcade salonlarında doğan bir oyun endüstrisinden ne beklersiniz? Haddinden fazla uzay konulu oyunlar? Bir adet basketbol oyunu? Belki beyzbol? Peki ya bir futbol oyunu? Amerika'nın 1990 Dünya Kupası'na kadar umursayamadığı futbol, 1980'lerin başında ev bilgisayarlarının (ya da diğer adlarıyla konsolların) yaygınlaşmasıyla ancak dijitize edilebilmişti, zira ancak bu şekilde futbolla yatıp futbolla kalkan İngiliz halkı endüstride söz sahibi olabilmişti. Öncesinde sporu temsil eden tek tük oyunlar vardıysa da hepsi 1982'de bir ilahın gelişiyle unutulmuştu: *Football Manager*. 82 öncesi direkt kontrolü oyuncuya veren futbol oyunları vardı elbette, fakat Kevin Toms tarafından ZX Spectrum sistemine geliştirilen *Football Manager*, futbolun ilk defa ciddiye alındığı oyundu. Taktikler ve komutalarla işleyen oyunun çok tutması sayesinde futbol oyunları da ilk defa ciddiye alınıyordu. Bunun ilk kanıtı için fazla beklememiz gerekmedi.

Yıl 1984, ortam yine ZX Spectrum ve her şeyin arkasındaki adam yine bir Brit. Fakat bu sefer adı Jon Ritman, oyunu yayınlattığı firma Ocean ve oyun futbolcuların kontrolünü direkt olarak size veren türden. Adı da değişik: *Match Day*. *Match Day*'in ismini büyük ihtimalle duymuşsunuzdur çünkü kendisi, eğer bugün futbol oyunları ayrı bir tür olarak anılıyorsa bunun üç mimarından biri. Üstelik gayet de hak edilerek kazanılmış bir rütbe bu, zira *Match Day* ve devamı *Match Day II* çıkmamış olsa şutların gücünü ayarlama, kafa toplarına izin veren bir sekme sistemi ve izometrik bir bakış açısına sahip olmayabilirdik. Ama yine de, bir takım şeyler ısrarla buralarda olurdu, ayağa yapışmayan bir top, taktikler, kartlar, hakemler ve sakatlıklar gibi. Çünkü *Match Day* bunlara sahip değildi... Ama ondan beş sene sonra futbolun çok da hastası olmayan biri tarafından yaratılan o "üç mimardan" bir diğeri sahipti. Dünyanın belki de ilk "gerçek" futbol oyunu: *Kick Off*.

"AĞLAMAK İSTİYORUM SAYIN SEYİRCİLER"

Kick Off ve devamı *Kick Off 2*'nin getirdiği ve onları ilk gerçek futbol oyunları yapan en mühim özellik çok büyük ihtimalle yetenek farklılıklarıydı. Yani evet, artık sarı-kırmızı kart görebiliyordunuz, hakemlerin karakterleri maça etki ediyordu ve sakatlanmak mümkündü ama bunların da ötesinde Arjantin Milli Takımı'yla Gümüşova İdman Yurdu'nun artık denk takımlar olmayışı ve bunun yarattığı otomatik handikap sistemi, futbol oyunlarında multiplayer'ı tamamen bambaşka bir yere taşıyordu. Oyunu üç ay oynadıktan sonra sizinle bir maç yapmak isteyen abinize "tamam ben Brezilya'yı alıyorum, sen Gençlerbirliği'ni al" demeniz denk bir maç için yeterli olabiliyordu. Ama tabii oyunda Gençlerbirliği yoktu. Oyunda derinlikli bir veritabanı da yoktu... Dino Dini'nin sizi bir oyuncu-teknik direktörün yerine koyan diğer oyunu *Player Manager*'den alınmış detaylı bir İngiltere ligi vardı, diğer ligler de fena değildi... Ama tam bir veritabanı, mahşerin üçüncü atlısına kadar mümkün olmayacaktı.

Adını söylememe gerek var mı? Sene 1992, desem, Jon Hare desem ve hatta sadece Sen-



Pro Evolution Soccer 3

sible Software desem bile sonunda ne diyeceğimi biliyorsunuz. Futbol oyunları dünyası için muazzam bir adım, futbol oyunlarıyla benim gibi Nintendo'nun "fıçınık" oyunu *Soccer* ile gerçekten muz olan muz ortalara sahip *Goal! 3* sayesinde tanışmış olanlar içinse tam bir devrim olan o oyundan söz ediyorum ve siz onun ne olduğunu adınız gibi biliyorsunuz: *Sensible Soccer*. İlk kuşbakışı kamera açısı, ilk düzenlenebilinir içerik ve ilk ciddi kariyer modu, hem de tamı tamına yirmi senelik. Aynı sene çıkan ve türü altüst eden *Premier Manager* ile *Championship Manager*'ın bile sahip olmadığı bir veritabanı derinliğine sahip bir oyundu *Sensible Soccer*. O zamanlar adını bile bilmediğiniz takımların başına geçebiliyor ve onları birer yıldıza çevirebiliyordunuz. Futbol oyunları artık her şeye sahipti, bundan sonra gelenler ancak rötuş atma görevini üstlenebileceklerdi. Ama güzel tarafı neydi biliyor musunuz? Bu iyi bir şeydi.

"PENALTI! PENALTI! OLMASI LAZIM! GOL! HEM PENALTI HEM GOL!"

İlk önce 1993'te EA Sports'un EA Sports olmadan önceki hamlesi geldi: *FIFA International Soccer*. Gerçek oyuncular yoktu, hatta kulüp takımları dahi yoktu fakat devamı geldi, *FIFA '95* kulüp liglerini eklemekle kalmıyor, kaleci degaj atarken önünde dikilip topu sektirerek gol atmak gibi efsane haline gelmiş hataları düzeltiyordu. *96* gerçek oyuncuları eklerken *97* şahsi favorim olan futsal maçlarını oyunun bir parçası haline getiriyordu. 98'den sonrası ise sadece, *Woo-Hoo!* idi, 2002-2005 arası seri gerileyecek fakat sonra *World Cup 06* ile yeniden doğacaktı. Bu sırada zirveye ulaşacak ve orayı dünyanın öteki ucundan gelen bir oyuna kaptıracaktı, her ne kadar sonraları tekrar tekrar "bu defa olmuş!" dedirtecekse de o oyun akıllarda yer edecekti bir kere. Üç kere isim değiştiren o seriden bahsediyorum tabii ki: *International Superstar Soccer* ya da *Winning Eleven* ya da *Pro Evolution Soccer*.

Fifa International Soccer



Championship Manager

İlk önce 1994'te Super Nintendo Entertainment System'a *International Superstar Soccer* adı altında çıkan oyun gerçekçiliğiyle dikkat çekiyordu, fakat gerçek popülaritesini Nintendo'nun bir sonraki neslinde yakalayacaktı: *International Superstar Soccer 64* konsollar düşünüldüğünde neredeyse rakibi olmayan bir oyundu, Japonya'da *Winning Eleven '97* olarak piyasaya sürülen *International Superstar Soccer Pro* ve yine aynı bölgede *Winning Eleven 4* ve *WE5* olan *ISS Pro Evolution* ve *Pro Evolution Soccer* seriyi konsolların tartışmasız lideri yapıyordu, fakat sonra *Pro Evolution Soccer 3* PC'ye çıkacak ve çizgiler belirsizleşecekti.

"N'APTIN VOLKAN? VOLKAN N'APTIN... AH VOLKAN AH!"

Futbol oyunlarının öteki tarafı ise çok daha netti. İkinci oyunun çıkışıyla *CM* serisi menajerlik türü sınırları içerisinde eşi benzeri görülmemiş bir tekel haline geliyordu, seri kendini geliştirirken karşısında tek bir rakip bile yoktu. *Championship Manager 3* ve onun alt dalı *01/02* seriyi tam manasıyla efsaneleştirirken *4*'ün ardından yapımcı firma serinin isim haklarını yayıncıda bırakıp eski bir dostun ismini satın alıyordu: *Football Manager 2005* piyasaya çıktığında insanlar eski alışkanlıklarını bırakmanın zorluğunu da aşıp bu yeni/eski seriyi bağırlarına basıyorlardı. Oralarda bir yerde de EA Sports isim değiştirmekten ambele olmuş bir seri geliştiriyordu tabii ama ne kalite, ne de hayran kitlesi olarak SI Games oyunlarına yaklaşabiliyordu *FA Premier Manager/Total Club Manager/FIFA Manager* serisi. Arada bir *PES Management* da çıkıyordu ama kral belliydi.

Acaba bu kadar spesifik bir konuyu merkez alan, bu kadar geniş bir tür daha var mıdır oyun dünyasında? Sanmıyorum, bilmiyorum. Tek bir şey var bildiğim: Futbol canlı oldukça, futbol genişledikçe, futbol oyunları da buralarda olacak. Şimdi izninizle ben GS-FB maçını seyretmeye gidiyorum. Şu an o maçın skorunu bildiğinizi biliyorum, bana söylemeyin tamam mı, daha günlerden 24 Ekim bu yazıda.


Kick Off



DAMLA PINAR GÖK

İLK GÖZ AĞRIM



WOLFENSTEIN VE MAYMUNA MUZ ATMACA
Gerek ofiste gerekse de arkadaş ortamında sık sık açılır bu konu. Herkes güle oynaya, komik ve eğlenceli anılarla süslediği ilk oyun deneyimini anlatır. Fakat ne zaman bu sahne tekrarlansa içlerinden biri boynunu bükerek "kahve yapacağım ben, ister misiniz" sözcükleri eşliğinde mutfağa doğru kaçmaya başlar. Volkan benden cebren ve hile ile bu yazıyı yazma sözünü almasaydı sanırım bu sır benimle birlikte mezara kadar gidecekti ama madem bir kere söz verdim, kaçış yok. Benim ilk göz ağrım, ismini bile hatırlamadığım korkunç bir "maymuna muz fırlatma oyunu"!

Sene… sanırım 90'lı yılların başı. Abimin bilgisayar mühendisliği bölümünü kazanmasıyla birlikte eve "derslerine yardımcı olması için" bilgisayar alınmış. İlk gün, herkes heyecanla monitöre bakıyor ve işte o meşhur siyah ekran! Abim klavyeden ne olduğunu anlamadığım bir şeyler yazıyor ve ben bir anda monitördeki renkli blokların üzerinde duran bir maymunla göz göze geliyorum. Bir süre meraklı ve boş gözlerle abimi izledikten sonra nihayet gerekli açıklama geliyor: "Bak burada durup muzun fırlatma açısı ve hızını ayarlayarak maymunu vurmaya çalışıyoruz." Evet, muzun hız ve açısını ayarlayarak maymunu vurmaya çalışıyoruz ve ben günler boyunca büyük bir heyecan eşliğinde bu oyunu oynuyorum. Sevgili ofis arkadaşlarım, bir kez daha "ya eski oyunlar ne güzeldi, yenilerinde o ruh yok" dersem gözümün yaşına bakmadan ağzımı burnumu kırın benim e mi?



Kendimi yeteri kadar rezil ettikten sonra gelelim "ismini hatırladığım" ilk oyun deneyimime… Maymun faciasından sonra farklı oyunlar da oynadım tabii ama ilk oyun deneyimimi, daha doğrusu "oyun miladımı" *Wolfenstein 3D* olarak kabul ediyorum. Günlerce, haftalarca, aylarca soluk almadan birçok kez bitirdiğimi hatırlıyorum *Wolfenstein*'ı. Gerçi aile içerisinde benden daha kıdemli olduğu için bilgisayar kavgalarımızın kazananı genellikle abim oluyordu ama ben de evin küçük kızı olma kozumu kullanmaktan kaçınmıyordum. Tabii o zamanlar ses kartı karneyle dağıtıldığından oyunları bilgisayardan gelen cılız ciyuv ciyuv sesleri eşliğinde oynardık. Zaten *Wolfenstein* serüvenim de "grafikler yüzünden başın dönüp miden bulanana kadar oyna, sonra biraz uzan ki kendine gelip tekrar oynayabilesin" şeklinde ilerlemişti ama olsun, derin izler bıraktı bu oyun bende. Bugünkü FPS tutkumun temelinde de bu yatıyor sanırım, yani en azından beni şimdi bulunduğum noktaya getiren şeyin o maymunlu oyun olmadığına eminim. Ama yine de *Wolfenstein* ne güzel oyundu yahu, yenilerde o ruh yok vallahi…



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Az sonra okuyacağınız hikaye yarı gerçektir. Kişiler ve mekanlardaki benzerlikler gayet doğaldır...
[Saat 16:30 falan, ders coğrafya. Sinan dersi mersi unutmuş, başı önünde dalıp gitmiştir]
Tuğbek: ...pssst.... psst!...sinaaaaan!
Sinan: ....
Tuğbek: SİNAAAA!... Bak yaaa duymuyo.. caaart... haşır huşur... [metod defterinden yaprak kopartıp top yap] SVİSS!
Sinan: ÇAT!... Ah! Ne var olm!?
Tuğbek: N'örüyon iki saattir, dersi dinlemiyon, başın önüne eğik ne yapıyon?
Sinan: Ne ne yapıyorum ya? Ne yapıyor olabilirim ki? Ne yani?
Tuğbek: Accayip şüpheli göründün birden gözüme... Şşş hocu, neye bakıyosun? Senin sıranın altında ne var olm?
Sinan: Y.. Yok bir şey ya, ne ya?
Tuğbek: [Aradaki bir sırayı yok sayıp uzanarak Sinan'ın ceketini çekiştirir] Yok yok, bir şey gizliyorsun sen orda!
Sinan: Ne gizleyecem olm ya, dersi dinli... BIRAKSANA LAN CEKETİMİ!!
Tuğbek: Şşş, lanlı lunlu konuşma benle...
Hoca: Noluyo bakiim orda? Sinan, Tuğbek, ne konuşuyorsunuz çocuğum hm?!
Sinan: Yok hocam, Tuğbek kalem ucu istediydi de...
Tuğbek: HB var ama vermiyo hocam!
Hoca: Tamam tamam, gürültüyü kesin...
[10 dakika sonra]
Tuğbek: Sinaaa! SİNAAAAN!
Sinan: Allah'ım! Bir rahat ver be Tuğbek, bir okutmadın dergiy...
Tuğbek: Hah! Gizliyormuşsun işte, ne dergisi olm o!
Sinan: Yok abi dergi mergi!
Tuğbek: Lan yoksa!...
Sinan: YOK DERGİ DEDİM!
Tuğbek: [fısırdayarak] Playboy mu olm? Versene, versene oğlum ya, ver!
Hoca: OĞĞLUUUUM! BEN SİZE NE DEDİM? HALA NE FISIRDIYORSUNUZ!
Sinan: Yok bişey hocam.
Hoca: Ne var senin sıranın altında?!
Sinan: Ho... Hocam...Yok...
Hoca: Çıkar çıkar, hah, ver bakim, bu ne dergisi bakim böyle, terbiyes.... (!)... Bu ne ya, dinazor resimleri var bunda...
Sinan: Hocam dinazor dergisi işte. Üç boyutlu gözlüğü de var, bakınca çok acayip oluyor...
Tuğbek, *o gün yaşadığı hayal kırıklığıyla bir daha dinazorlu film seyredemedi...*
Hoca, *sınıfta gizli gizli dinazor dergisine bakmanın cezası var mıdır hala araştırıyor*
Sinan, *o hafta sonu 5. kez Jurassic Park'a gitti.*

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr

LOG 18 KASIM 2009

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

TÜRKİYE'DE İLK KEZ!

TEST ETTİK

NOKIA N900

SAMSUNG PIXON12

PRATİK EL KAMERALARI

EN KULLANIŞLI VİDEO KAMERALAR

CEBİN DEVLERİ

11 FARKLI MARKANIN EN YENİ VE EN GELİŞMİŞ CEP TELEFONU MODELLERİ KARŞILAŞTIRMALI OLARAK BİR ARADA

FERRARI DİZÜSTÜNDE

DÜNYANIN EN ÖZEL NETBOOK'U ACER FERRARI ONE

EN YENİ OYUNLAR

- PES 2010
- TEKKEN 6
- BRÜTAL LEGEND
- UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
- DEAD SPACE EXTRACTION

HD MULTİMEDYA

FİLM, MÜZİK VE FOTOĞRAF ARŞİVİNİZ İÇİN EN İDEAL MULTİMEDYA OYNATICILARI KARŞILAŞTIRDIK

#18

www.log.com.tr

KASIM SAYISI

TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



Oyungezer
SAYI: 25 - 2009 / 11
ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Online Projeler Sorumlusu
Burak Akmenek, burak@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Sümer

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 03 Kasım 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-24

Roman bitmişti, çünkü Ramon onu ve dünyasını yaratan ilk hatayı düzeltmiş, varolmamayı seçmişti. Önce küçük vücudundaki tüm kan çekilmeye başladı. İçinin boşaldığını, bir yokluğu doldurmak üzere kaybolduğunu hissetti Ramon. Derisi, eti, kemikleri; sonra Atölye, küçük adamlar, Turkut, değirmenler, keçi; hepsiyle birlikte bir yokluğa sürükleniyordu. Goyun'u gördü, öyle sandı ya da, düzeltemediği tek şey onun için yolu açıyordu sanki. Sonsuz bir kelime denizinin içine girdi, oradan çıkamayacağını biliyordu, çünkü her şey orada başlar, orada biterdi. Her şeyi yaratan kelimeler birbirlerine karışır, yeni cümleler kurar, yeni hayatlar verirken; bazı cümlelerin dağılması, bir şeylerin bitmesi gerekiyordu. Yazar kağıt tomarını önüne çekti. Ramon'un bıraktığı kalemi aldı, en arkadaki sayfayı açtı, kelimelerin bittiği yere, "bitirmek için bile, kelimelere ihtiyaç var: SON" yazdı.

Yazan: *Mehmet* Birlikte düşünen: *Serpil*

GELİYORLAR!



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
DRAGON AGE
JAMES CAMERON'S AVATAR
LEFT 4 DEAD 2
GTA 4 BALLAD OF GAY TONY
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
NEW SUPER MARIO BROS Wii
FOOTBALL MANAGER 2010
FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION

ARALIKTA BİZE GELİYORLAR!

Geçen sayının ayıpları!

- İçimizdekiler-Dışımızdakiler'de, bir harf hatasıyla Borges'in kendini yanlış ifade etmesine neden olarak üstadı mezarında ters döndürdük. "Hayatın kendisi bir alıntıdır" ama "hay bin kunduz" aynı zamanda.

- Dünyanın en kısa tefrika hikâyesi olan Ramon Tamir Atölyesi'nde bile anlatım bozukluğu yaparak kurulan her beş cümlede bir anlatım bozukluğu istatistiğini tutturduk.

- Brütal Legend için biraz heyecan yapmışız. Ekim Oyungezer'inde Kasım Oyungezer'ini "Ekim sayımızda Brütal Legend var" diye tanıtmışız. O kadar da karışık değildi aslı

Wii

Nintendo®

NORTEC EURASIA





LIMITED EDITION



20 KASIM'DA SİYAHIN CAZİBESİ İLE TANIŞIN

Tüm cazibesiyle siyah Wii ile tanışmaya hazır olun! Siyah Wii ile sınırlı sayıda üretilen bu paket sayesinde 20 Kasım'da tüm Avrupa ile aynı anda tanışacaksınız. Yılbaşına özel bu benzersiz paket içinde Wii Sports oyunu, siyah Wii, siyah Wii Remote ve siyah Nunchuk dışında Wii Sports Resort ve siyah Wii Motion Plus da sizi bekliyor...

